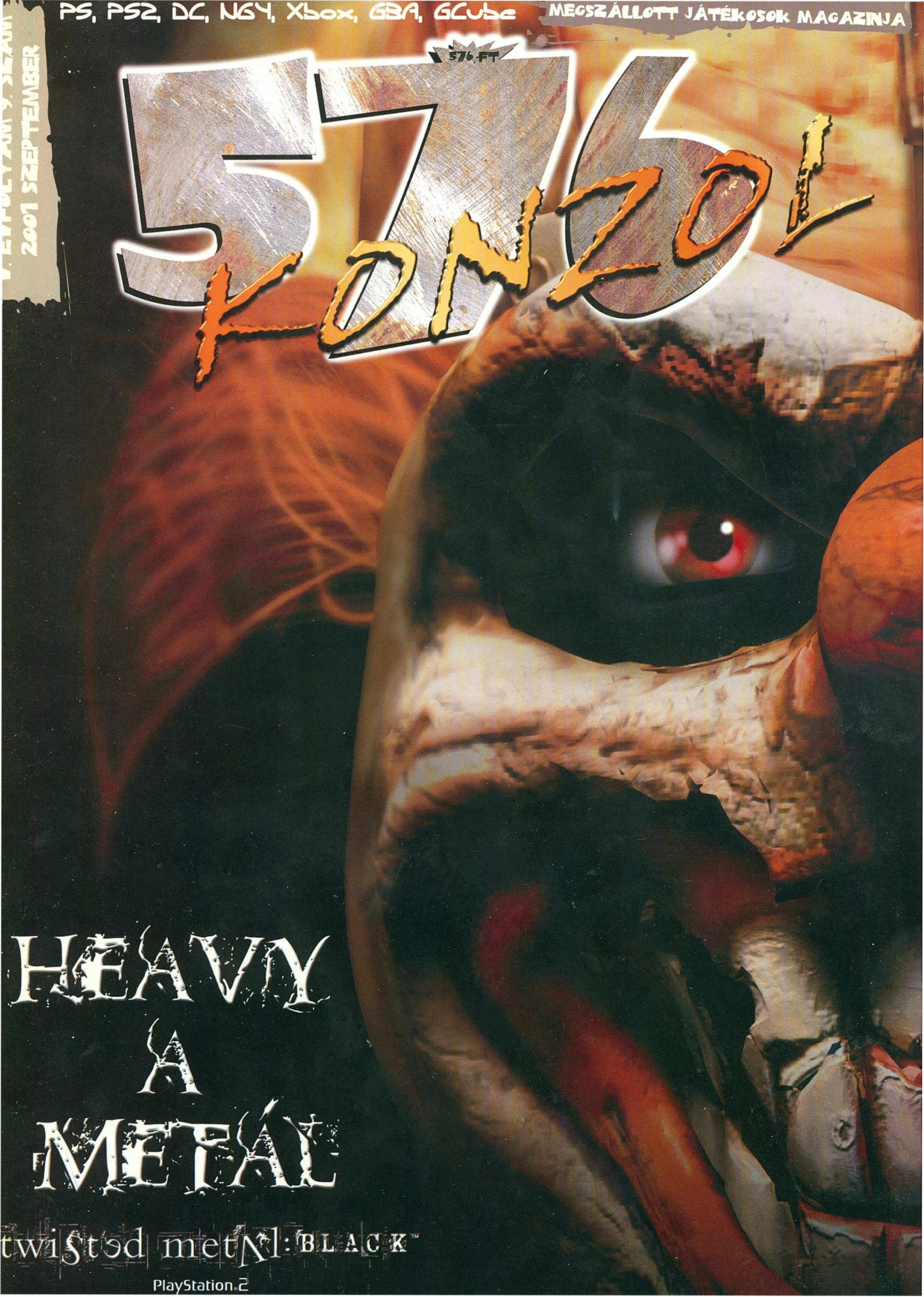


PS, PS2, DC, N64, Xbox, GBA, GCube
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
V. ÉVFOLYAM 9. SZÁM
2001 SZEPTEMBER
576 FT
576 KONZOL
HEAVY A METAL
twisted metal: BLACK
PlayStation 2

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 budapest, postafiók 132. Tel.: 3295-303

SONY PLAYSTATION JÁTÉKOK



HÍVJ!

007 RACING	13990.-
3-2-1 SMURF! MY FIRST RACING GAME	13990.-
40 WINKS	4990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM)	7990.-
ACECOMBAT 3 (PLATINUM)	7990.-
ACTUA POOL	13990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES)	4990.-
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE	12990.-
ALIEN RESURRECTION	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALONE IN THE DARK 4	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS (VALUE SERIES)	4990.-
APE ESCAPE	12990.-
APE ESCAPE+DUAL SHOCK JOY	13990.-
APOCALYPSE	7990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-
ARMY MEN SARGE'S HEROES	9990.-
ASTERIX & OBELIX: TAKE ON CAESAR	5990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX: THE GALLIC WAR	7990.-
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP	12990.-
BARBIE SUPER SPORTS	7990.-
BATMAN GOTHAM CITY	9990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BLASTO	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BREATH OF FIRE 4	9990.-
BREATH OF FIRE III	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7990.-
BUST-A-MOVE 2.(PLATINUM)	7990.-
BUST-A-MOVE 3DX	9990.-
C-12 : FINAL RESISTANCE	8990.-
CASPER	6990.-
CHASE THE EXPRESS	12990.-
CHICKEN RUN	13990.-
COLIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES)	5990.-
COLIN MCRAE RALLY 2.0 (PLATINUM)	8990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BASH	12990.-
CRASH TEAM RACING (PLATINUM)	7990.-
CROC (VALUE SERIES)	4990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DEMOLITION RACER	13990.-
DESTREGA	8990.-
DIE HARD 2	13990.-
DIE HARD TRILOGY CLASSIC	5990.-
DINO CRISIS 2	12990.-
DISCWORLD II.	13990.-
DOOM (BEST OF)	5990.-
DRIVER (PLATINUM)	7990.-
DRIVER II.	13990.-
DRIVER II:LIMITED EDITION	13990.-
DUKE NUKEM-LAND OF BABES	7990.-
DUKES OF HAZZARD (EXCLUSIVE)	6990.-
DUNE (EA CLASSIC)	6990.-
EAGLE ONE (BEST OF)	7990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 2000 (EA)	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON	4990.-
FANTASTIC JOURNEY	4990.-
FEAR EFFECT 2	9990.-
FIFA 2000	13990.-
FIFA '99	13990.-
FINAL FANTASY IX.	19990.-
FINAL FANTASY VIII.(PLATINUM)	7990.-



FORMULA 1 '97 (PLATINUM)	3990.-
FORMULA 1 2001	13990.-
FORMULA 1 '99	13990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
G-POLICE 2	12990.-
GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)	7990.-
GRANDIA	3990.-
GUARDIAN'S CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS (BEST OF)	5990.-
HELLNIGHT	13990.-
HERCULES (PLATINUM)	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
IN COLD BLOOD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990.-
ISS DELUXE	7990.-
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD	13990.-
JUNGLE BOOK+DANCE MAT CONTROLLER	19990.-
KOUDELKA	9990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGO RACERS	9990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL	12990.-
LOONEY TUNES RACING	7990.-
LOONEY TUNES SHEEP DOG AND WOLF	HIVJ
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2 (PLATINUM)	7990.-
M&M LOST FORMULA	HIVJ
MEDIEVIL (PLATINUM)	7990.-
MEDIEVIL 2 (PLATINUM)	7990.-
MEGAMAN LEGENDS 2	9990.-
MEGAMAN X5	9990.-
METAL GEAR SOLID	9990.-
METAL GEAR SOLID-SPEC. MISSION	5990.-
MICRO MANIACS (BESTSELLERS)	5990.-
MICRO MANIACS	9990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTERSEED	13990.-
MOORHUHN 2 (D)	13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER (PLATINUM)	7990.-
MS PAC-MAN	12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	6990.-
MUSIC 2000 (BESTSELLERS)	5990.-
MUSIC	4990.-
NASCAR 2000	13990.-
NASCAR '98	9990.-
NBA BASKETBALL 2000	4990.-
NBA LIVE 2000 (CLASSICS)	6990.-
NBA LIVE 2001	13990.-
NBA LIVE '99	13990.-
NEED FOR SPEED 4. (PLATINUM)	7990.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	9990.-
NHL 2000 (CLASSICS)	6990.-
NHL 2001	13990.-
NHL FACE OFF 2000	12990.-
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD 2:ABE'S EXODUS	7990.-
ODDWORLD-ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)	7990.-
ONE	13990.-
PANZER FRONT	12990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PARASITE EVE 2	13990.-
PINBALL POWER (VALUE SERIES)	4990.-
PIPE MANIA 3D	4990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POINT BLANK 3	8990.-
POPULOUS (VALUE SERIES)	6990.-
PORSCHE CHALLENGE (VALUE SERIES)	4990.-
POWER DIGGERZ	HIVJ
POY POY 2	13990.-
PREMIERE MANAGER '98	13990.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX	5990.-
RAILROAD TYCOON 2.	13990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPAGE 2	13990.-
RAYMAN 2	9990.-
RAYMAN	9990.-
RAYSTORM	11990.-
RC DE GO!	5990.-
REBOOT	13990.-
RED ALERT (VALUE SERIES)	6990.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	9990.-
RESIDENT EVIL:SURVIVOR	9990.-
RE-VOLT	13990.-
RIDGE RACER (VALUE SERIES)	4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	4990.-
ROAD RASH (PLATINUM)	7990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER "THE ROBOT WARS"	13990.-
SHADOW MADNESS	8990.-
SHADOWMAN (VALUE SERIES)	4990.-
SMURFS	7990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPIDERMAN (PLATINUM)	8990.-
SPYRO 2 (PLATINUM)	7990.-
SPYRO THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
STAR WARS DEMOLITION	9990.-
STREET SKATER	13990.-
SUBMARINE COMMANDER	12990.-
SUPER PANG COLLECTION	13990.-
SUPERBIKE 2000 EA	13990.-
SW-JEDI POWER BATTLES	9990.-
SYPHON FILTER 2 (PLATINUM)	7990.-
TARZAN (PLATINUM)	7990.-
TEKKEN (VALUE SERIES)	4990.-
TEKKEN 3 (PLATINUM)	7990.-
TENNIS ARENA	13990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	12990.-
THE LAND BEFORE TIME	6990.-
THE LITTLE MERMAID II.	9990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THIS IS FOOTBALL+MULTI TAP	19990.-
TIME CRISIS (PLATINUM)	7990.-
TIME CRISIS-PROJECT TITAN	8990.-
TIME CRISIS-PROJECT TITAN+ LIGHTGUN	17990.-
TOCA 1 (PLATINUM)	7990.-
TOCA 2 (BESTSELLERS)	5990.-
TOCA WORLD TOURING CAR	8990.-
TOMB RAIDER 2 (PLATINUM)	7990.-
TOMB RAIDER III (PLATINUM)	7990.-
TOMB RAIDER CHRONICLES	9990.-
TOMBI	13990.-
TONY HAWK 2 (PLATINUM)	8990.-
TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PLATINUM)	7990.-
TOY STORY RACER	13990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM)	7990.-
UEFA CHALLENGE	12990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
URBAN CHAOS	13990.-
VAMPIRE HUNTER	4990.-
V-BALL	11990.-
VEGAS CASINO (VALUE SERIES)	4990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL KASPAROV	9990.-
V-RALLY 2.(BEST OF)	5990.-
WACKY RACERS	7990.-
WARGAMES	13990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH:JURASSIC PARK (EA CLASSIC)	7990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WING OVER 2	5990.-
WIP3OUT	13990.-
WIPEOUT (PLATINUM)	6990.-
WORLD SCARIEST POLICE CHASE	11990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN	13990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-



HÍVJ!

NINNTENDO 64 JÁTÉKOK



HÍVJ!

BANJO-TOOIE	22990.-
BATTLETANX	17990.-
BODY HARVEST	4990.-
CARMAGEDDON 64	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLASTS TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
DIDDY KONG RACING	16990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
LEGO RACERS	13990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN '99	16990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	16990.-





RIDGE RACER 64	17990.-
RUGRATS	17990.-
SILICON VALLEY	16990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	16990.-
SUPER SMASH BROTHERS	17990.-
SW-EPISODE I RACER	17990.-
TIGGER'S HONEY HUNT	19990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TRACK & FIELD	19990.-
TUROK 2	5990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	15990.-
ZELDA 2: MAJORA'S MASK	19990.-
MARIO GOLF	19990.-
MICKEY'S SPEEDWAY USA	19990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	17990.-
NASCAR '99	16990.-
NHL '99	16990.-
NUCLEAR STRIKE 64	17990.-
PENNY RACERS	17990.-
PERFECT DARK	19990.-
POKEMON PUZZLE LEAGUE	22990.-
POKEMON SNAP	19990.-
POKEMON STADIUM-TRANSFER PACK	19990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RAKUGAKIDS	17990.-



COLOR GAMEBOY JÁTÉKOK

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9999,-
ALICE IN WONDERLAND	11990.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-
ALONE IN THE DARK 4	9990
ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-
ARMY MEN	9990.-
AUSTIN POWERS:OH BEHAVE...	9990.-
AUSTIN POWERS:WELCOME TO MY....	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BATTLETANX	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-
BOMBERMAN QUEST	9990.-
BUSTER SAVES THE DAY	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
COLOR POWERMATE1	6999
CRAZY BIKERS	9990.-
DAIKATANA	9990.-
DEADLY SKIES1	11990.-
DEJA VU 1,2	9990.-
DEXTER'S LABORATORY: ROBOT RAMPAGE	12990.-
DINOSAUR'US	10990.-
DONKEY KONG COUNTRY	11990.-
DROPZONE	9990.-
ELEVATOR ACTION	9990.-
EUROPEAN SUPER LEAGUE	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
EXTREME SPORTS	9990.-
F/18 THUNDER STRIKE	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME WATCH GALLERY 3	9990.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	9990.-
HEXCITE	9990.-
INDIANA JONES AND THE INFERNAL	11990.-
K.O. KINGS 2000	5990.-
KLAX	9990.-
KONAMI WINTERGAMES	9990.-
LAND BEFORE TIME	9990.-
LAS VEGAS COOL HANDS	9990.-
LEGO STUNT RALLY	9990.-
LEGO:ALPHA TEAM	9990.-
LEGO:RACERS	9990.-
LITTLE MERMAID II-PINBALL FRENZY	11990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
LOONEY TUNES:COLLECTOR MARTIAN REVENGE!	9990.-
LUCKY LUKE:DESPERADOS	9990.-
MADDEN 2000	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MARIO TENNIS	11990.-
MAYA THE BEE	9990.-
MICRO MACHINES 1&2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
PACMAN	9990.-
PERFECT DARK	11990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE	9990.-
POKEMON GOLD	11990.-
POKEMON PINBALL	9990.-
POKEMON PUZZLE CHALLENGE	13990.-
POKEMON SILVER	11990.-
POKEMON TRADING CARD GAME	11990.-
POWERPUFF GIRLS: BATTLE HIM	12990.-
POWERPUFF GIRLS: PAINT THE TOWNSVILLE GRE	12990.-
POWERPUFF GIRLS:BAD MOJO JOJO	12990.-
RAINBOW ISLANDS	9990.-
READY TO RUMBLE BOXING	9990.-
ROBIN HOOD (EA)	10990.-
ROX	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SHREK	9990.-
SPY HUNTER+MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUXE	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
THE MUMMY RETURNS	11990.-
THE MUMMY	11990.-
THREE LIONS	9990.-
TINTIN:PRISONERS OF THE SUN	9990.-
TOM & JERRY	9990.-
TOM AND JERRY:MOUSE HUNT	9990.-
TONKA RACEWAY	9990.-
TOP GUN/FIRESTORM	9990.-
TOTAL SOCCER 2000	9990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
TUROK 3:RAGE WARS	9990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WARIOLAND 3	9990.-
WOODY WOODPECKER RACING	11990.-

SONY PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

4X4 EVO	17990.-
ARMORED CORE	19990.-
ATV OFFROAD	16990.-
BLOODY ROAR 3	17990.-
BOUNCER	17990.-
CRAZY TAXI (UK)	17990.-
DEAD OR ALIVE 2	12990.-



DINOSAUR (DISNEY'S)	19990.-
DONALD DUCK:QUACK ATTACK	19990.-
DRIVING EMOTION TYPE-S	19990.-
DYNASTY WARRIORS 2	12990.-
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	17990.-
ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING	19990.-
ETERNAL RING	19990.-
EXTERMINATION	17990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	19990.-
F1 RACING CHAMP (UBI)	19990.-
FIFA 2001	19990.-
FORMULA ONE 2001	17990.-
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	16990.-
GUN GRIFFON BLAZE	19990.-
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	16990.-
HIDDEN INVASION	HIVJ
JUNGLE BOOK+DANCE M.	19990.-
KENGO	19990.-
KESSEN	19990.-
KNOCKOUT KINGS 2001	19990.-
KURI KURI MIX	16990.-
LOTUS CHALLENGE	HIVJ
MDK 2 ARMAGEDDON	17990.-
MOTOGP	17990.-
NBA LIVE 2001	19990.-
NHL 2001	19990.-
ONI	17990.-
ONIMUSHA WARLORDS	17990.-
QUAKE III REVOLUTION	19990.-
READY TO RUMBLE 2 BOXING	17990.-
RESIDENT EVIL CODE VERONICA X	HIVJ
RUMBLE RACING	17990.-
SHADOW OF MEMORIES	19990.-
SILENT SCOPE	19990.-
SILPHEAD:THE LOST PLANET	17990.-
SKY ODYSSEY	17990.-
SMUGGLER'S RUN	17990.-
SSX	19990.-
SUMMONER	19990.-
SW STARFIGHTER	19990.-
SWING AWAY GOLF	19990.-
TEKKEN TAG	17990.-
THEME PARK WORLD	19990.-
UNREAL TOURNAMENT	19990.-
WDL WARJETS	12990.-
WILD WILD RACING	17990.-
X SQUAD	19990.-
ZONE OF ENDERS	19990.-



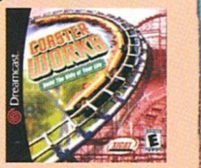


SEGA DREAMCAST JÁTÉKOK



HÍVJ!

AEROWINGS	7990.-
BASS FISHING+CONTROLLER	29990.-
BLUE STINGER	7990.-
DEEP FIGHTER	7990.-
DINO CRISIS (D)	7990.-
DINOSAUR	7990.-
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	7990.-





SPIRIT OF SPEED	7990.-
STAR WARS RACER	7990.-
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	7990.-
THE NOMAD SOUL	7990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	7990.-
TOMB RAIDER 4	7990.-
WF ATTITUDE	16990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
ZOMBIE REVENGE	17990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II. (UK)	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	7990.-
GTA 2	7990.-
JIMMY WHITE 2	7990.-
MAKEN X	7990.-
PEN PEN	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	7990.-
RESIDENT EVIL 2.	7990.-
ROADSTER	7990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	7990.-
SONIC ADVENTURE	7990.-
SPEED DEVILS	7990.-



GAMEBOY ADVANCE JÁTÉKOK



ARMY MEN ADVANCE	16990.-
CASTLEVANIA	15990.-
F-ZERO	13990.-
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING	16990.-
JURASSIC PARK III/DNA FACTOR	16990.-
KRAZY RACERS	15990.-
KURUKURU KURURIN	13990.-
SUPER MARIO ADVANCE	13990.-
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	15990.-
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP	14990.-
TWEETY & THE MAGIC GEMS	14990.-



KIEGÉSZÍTÔK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-



GAME BOY — GAMEBOY JÁTÉKOK

ADVENTURE ISLAND	6990.-
BIENE MAYA	9990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BUST-A-MOVE 2	6990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
DRAGON'S LAIR	7990.-
GODZILLA	7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
ISS SOCCER	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
LEGEND OF THE RIVER KING	9990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW	7990.-
MEGA MAN 2	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
NBA JAM '99	9990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	7990.-
NOTRE DAME	9990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON BLUE VERS.	11990.-
POKEMON RED VERS.	11990.-
POKEMON YELLOW VERS.	11990.-
SMURFS 2-TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPY VS SPY	7990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 1	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	7990.-
TALE SPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
THE SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TINY TOON WACKY SPORTS	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM

AKTuális 42

"Reach out, touch fate.." – már 3 nap eltelt, de a fülem még mindig nem tisztult ki teljesen. 8 év után újra volt Budapesten Depeche Mode koncert, amin aDaM és jómagam is jelen voltunk. (aDaM 5 óra várakozás első sor, én 2 órával negyedik sor.) Szerencsére az újság már készen volt, csak ez a bevezető hiányzott...

A nyári szünet a szokottnál mozgalmasabban telt. Bagó Peti már nem dolgozik nekünk, tehát a Híreket ezentúl én válogatom. Böjtös Gabi erőszakosan ráment a Csevegőre, Csipi pedig megírta élete "legmocskosabb" tesztjét. Veres Miki PS2 tulajdonos lett, aDaM viszont tönkretette a számítógépét, így 2x kellett ugyanazokat a cikkeket megírnia. Dzson letöltötte próbaidejét és "hivatalos" állományba került, Tibi meg ugyanazt tette, mint eddig – mosolygott.

Hosszú évek állandó tendenciája után a cégek új stratégiával álltak elő és egyre-másra jelentették meg a "nyári" programokat, ami nekünk nem tett túl jót – annyi stuff gyűlt össze, hogy 2 újságot is meg tudtunk volna tölteni. Igyekeztünk a friss és múlt havi anyagok közül is válogatni, de igazán nagy durranások majd októberben is jönnek. Lesz Sheep, Dog'n'Wolf PS-re, Flogian Bros DC-re és a császár Devil May Cry PS2-re. Remélem utolérjük magunkat!

Természetesen ott voltunk az ECTS-en is. Az E3 után most csak egy szerényebb összeállítással jelentkezünk, kóros helyhiány miatt. Nos, akkor CD-ket be a gépekbe, jöhet az ősz meg a rossz idő!

Martin



E3 Nyereményjáték

Eljött az idő, hogy kihirdessük E3 játékunk szerencsés nyerteseit. A képen látható "megfejtés-halom" dimenzióit tekintve 1 méter átmérőjű és 20 centi magas - elképzelhetitek mit melóztunk mire szétválogattuk! Mindenkinek szeretnénk megköszönni a lelkesedést, és igyekszünk majd a továbbiakban is érdekes nyereményjátékokkal kirukkolni.



Tomb Raider játék
Molnár Krisztián – Sárkeresztúr
Kővári Róbert – Szigethalom
Petőfi Lajos – Székesfehérvár
Nagy Gergő – Szolnok

GameBoy Advance játék
Hartvig József – Budapest
Baranyi Gergő – Pécel

BANDAI játék
Zoltán Gábor – Dunakeszi
Érdi Gyula – Cegléd

Manga játék
Agács László – Jászladány
Kis Tamás – Budapest

GameCube játék
Kozák György – Dorog
Berecki Imréné – Budapest

E3-csecsebecse játék
Fejes Csilla – Kisvárda
Hága Tünde – Fót
Lénárt Attila – Esztergom
Fazekas József István – Szuhakálló
Szigeti Anikó – Budapest
Virágh Zoltán – Kiskunfélegyháza
Fűr Adrián – Topolya
Kis Tímea – Budapest

Eminem játék
Tálos Marcell – Eger

SONY F1 JÁTÉK

A Sony Hungária volt olyan kedves és megszórt minket 20 darab Formula One 2001 Playstation 2 demólemezzel. Aki olthatatlan vágyat érez, hogy egy ilyen PS2-n lejátszható korong boldog tulajdonosa legyen, nem kell mást tennie, mint válaszolni a következő pofon egyszerű kérdésre:

Ki nyete 2001-ben a Magyar Nagydíjat?

Beküldési határidő: November 10
Cím: Comgame 576 Kft.1389 Budapest Pf.: 132

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1136 Budapest, Gergely Győző u. 17.
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Recent Kft.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1389 Bp. Pf.: 132.
Website: www.576.hu

Címlap: Twisted Metal Black

ELECTRONIC ARTS™ SHOW 2001


A hely "elég" baba, a fények hívogatóak!


Konkrétan nem is tudom, hogy ez mit keres itt?!


A Capcom részlegben a 3 szuperjáték lapult.


Este 10 felé kezdett feloldódni a hangulat.

Az idei ECTS látogatásunk izgalmasabbnak és elsöprőbbnek ígérkezett, mint valaha. A főnökség jóvoltából ugyanis nem csak a szokott Tamás-Martin duó vágott neki Londonnak: kiegészültünk a "ropogósan friss" 576 KByte főszerkesztővel, VargaBével és pótolhatatlan mindenesünkkel, Alain "Kispetivel" Delonnal is.

"Reszkess London" üvöltéssel szálltunk ki a gépből – érthető módon az ott töltött 4 nap is ennek jegyében telt el. Első délutánunkon betámadtuk a belváros egyik kedvelt éttermét, később hirtelen felindulásból kétfelé, majd négyfelé szakadva fedeztük fel az izgalmas boltokat és a Sohót. Kora este felszálltunk az erre szakosodott különjáratra, és elindultunk arra a páratlannak ígérkező show-ra, amit az ECTS-től távolmaradó Electronic Arts rendezett egy Londonhoz közel eső biznisz-parkban. Külön köszönet az Ecobit Multimédiának a meghívókért!

A buszról leszállva egyből látszott, hogy itt egy nem mindennapi mulatság készül! A bulit egy iszonyú király "tisztaüveg" épületben tartották. Belépés után egyből arccal nekiszaladt az ember egy pultnak, ahol 6 féle minőségi sört, bort és pezsgőt szolgáltak fel. Belül jól elkülönítve voltak kirakva az új, játszható állapotban levő gémek, bömbölt a zene, egy éttermi részben pedig svédasztal-szerűen feltálalt, nyálcsorgató kajákat lehetett vételezni.

A mérhetetlen mennyiségű szesznek, a diszkókat megszégyenítő minőségű zenének és a töksötétnek köszönhetően a nyitástól számított úgy 1-2 óra múlva MINDENKI kajak siker (gyk. tökrészeg, *eggrészeg) állapotban bulizott, öltönyösök és tornacipősök összekapaszkodva táncoltak, PR managerek és fejlesztők röhögve bratyiztak össze, kétpofára zabált a tömeg és üvöltve nézték az éppen akkor futó angol meccset – vagy éppen önfeledten játszottak valamelyik új EA stuffal. A buli iszonyatosan komolyra sikerült. Azt hiszem az EA ismét megmutatta, hogy ők továbbra is ott vannak a csúcson mind a bulizásban, mint pedig a minőségi progik fejlesztésében!

Kiemelt titoktartás övezi az EA PS2-es háborús játékát, a **MEDAL OF HONOR: FRONTLINE**-t. Ennek ellenére a show-n szerencsére kipróbálható volt a cucc, és a extra mennyiségű sör ellenére is végig kiemelt érdeklődés övezte a média részéről. Tapasztalataim szerint elképesztő lesz a game: hatalmas nyílt terepeken küzdhetünk a nácik ellen, és a készítők végre látványos szintkülönbséget alkalmaztak a megjelenítésnél. Megjelenés jövőre.



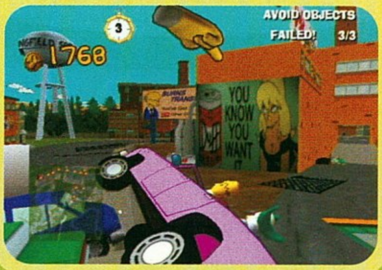


Régóta szó van már az EA-nál egy PS2-es James Bondos, 007-es FPS-ről. Nos, a játék címe **JAMES BOND 007 IN... AGENT UNDER FIRE**. Amit láttam a progiból, az eléggé meggyőző volt. Saját szemszöges akció, lövöldözés gépfegyverekkel, pisztolyokkal, speciális bondos felszerelések. Autós üldözés, célkeresztes párbaj, meg amit akartok. A grafika nekem mintha egyszerűbbnek tűnt volna, mint mondjuk a Frontline-nál, de azért jól nézett ki. Ami mindenképpen izgalmas lesz, az a 4 játékos multiplayer buli. A cég 2001 végére ígéri a programot, elképzelhetőnek tartom, hogy csúszni fog...





Amióta nálunk is megy a Simpsons sorozat, gondolom itt is jelentősen megnőtt a rajzfilm rajongótábora. Ezért talán sokak érdeklődésére számíthat a **THE SIMPSONS ROAD RAGE** című arcade száguldozós játék, amely PS2-re és Xboxra készül. Természetesen egy ilyen proginál nem a grafika a lényeg, hiszen az eredeti rajzfilm is eléggé egyedi "primó" stílusban van megalkotva – ezt a mai konzolok gond nélkül vissza tudják adni. A játékban 25 Simpsons karakterrel találkozhatunk és teljes egészében Simpsons helyszíneken játszódik. Lesz benne Story mód is, ahol valamifajta extra feladatokat kell végrehajtani – mintha egy kissé a Crazy Taxira hasonlítana a dolog! Megjelenés ősszel.





Gyönyörű, tökéletesen élethű grafika és teljes egészébe a filmsorozathoz alkalmazkodó játékmenet jellemzi az E következő külső nézetes akció-kalandjátékát, a **BUFFY THE VAMPIRE SLAYER**-t. A program természetesen Xboxra készül. A cucc az eredeti színészek hangját has nálja és minden ismert szereplő – az ellenfelek is – feltű benne. Ott lesznek a jól ismert helyszínek és a látványos speciális effektusok is. A fejlesztők nagy durranást ígérn az irányítás és a mozgások terén is. Buffy kisasszony "elég" dögösen néz ki, aki eddig nem lett szerelmes, az most tutira elveszti a fejét! Megjelenés 2002 tavaszán.



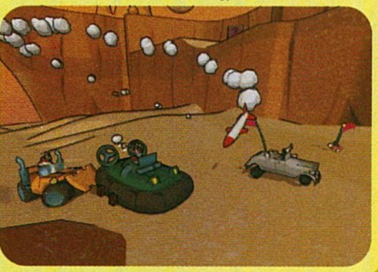


Nem vagyok Pirates rajongó, de ez az új PS2-es kalózos progi – **PIRATES OF SKULL COVE** – jó időre odaszegezett a képernyő elé. Ahogy láttam, a játék erősen akció beütésű, marha cool grafikával. Mindenféle korhű hajók lőtték egymást, aztán egy másik hajó megtámadott egy parti erődöt, repkedtek az ágyúgolyók, baró kameranézetek, miegymás. Aztán egy bögyös kalózbige vívott valakivel, meg egy szigeten rohangált össze-vissza. A stuff elég összetettnek néz ki, többféle típusú akcióval, és a cég szerint a karácsonyi piacra már el is készül. Legyen úgy!





Kifejezetten Xboxra fejlesztik azt a játékot, amely a show egyik legnagyobb meglepetése volt, címe **CEL DAMAGE**. A grafika teljesen észbontó, talán az Internetről levadászható, iszonyú király flash-es filmekhez lehetne hasonlítani. Totál őrült 10 szereplő, 36 gyilkos fegyver, fura járművek, és humor minden mennyiségben. Játszottam a progival, és tényleg nagyon meleg dolgok történnek benne: egy manga kiscsaj hatalmas baltával aprítja a többieket, dundi rakéták égetik porrá a szerencsétlen ellenfeleket, bejön egy teljesen őrült UFO és mindenkit legyaláz, aztán bekapott egy óriás virág (a többire nem emlékszem, sok volt a sör, bocs). Megjelenés 2002 tavasz.





Reméljük, hogy a snowboardos játékok dömpingjébe tényleg kiemelkedő alkotás lesz a PS2-re, GC-ra és Xboxra készülő **SSX TRICKY**, amely idén télen jelen majd meg. A játékban természetesen teljesen új pályá kon száguldhatunk, telis-tele rejtett utakkal és kitérőkk A DVD technológiának köszönhetően igényesebb "DV filmes" menüre és tényleg látványos "rajzfilmes" grafikára számíthatunk. A 6 korábbi versenyző mellett 6 ú arccal is találkozunk, továbbá funky dresszekkel, veszett trükkökkel és exkluzív zeneszámokkal, melyet töb bek között a Beastie Boys mixelt!



A hattyúkat sörrel locsolni TILOS!



Ingyenkajához kilométer hosszú sor dukál.



F1 szimulátor sorba kötve, gyér érdeklődéssel...



...mert a tömeget inkább az angol meccs izgatja.



Aki nem volt elég detox a sörtől, az nyerhetett pezsg



ects*

2-4 September 2001
ExCeL London



Az ízléses és hívogató Kemco pavilon.



Microids-ék minimalista eleganciája.



Csillog-villog a Midas stand.



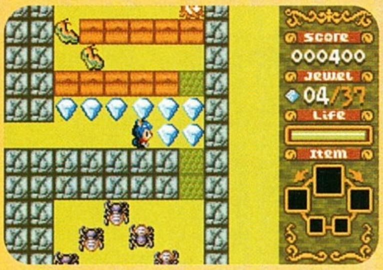
Ubi Soft sürgés-forgás...mint mindig!

z Electronic Arts buli okozta fejfájástól, gyomoré-
stől és szédelgéstől sújtva indultunk el a 2001-es
TS-re. (Csodálom, hogy egyáltalán sikerült a jó
trióvonalra felszállnunk, ELSŐRE!) A show-tól a
netikus E3 után nem vártam sokat, de valahol volt
y olyan sejtésem, hogy a tavalyi mondhatni gyen-
felhozatal után most mindenképpen valami válto-
snak kell bekövetkeznie.
azam is lett: az ECTS idén teljesen átalakult, elő-
ere! Arról már többször tudósítottunk, hogy sajnos
ondoni kiállítás színvonala évről-évre esik. Egyre
b nagy cég marad távol (vagy egyre kisebb stan-
kkal vannak jelen), és ez meg is látszik a show
ngulatán. Most a dolog új lendületet kapott: új, ed-
ismeretlen fejlesztőbrigádok és cégek jelentek
g a színen, akik szerényebb felhozatallal ugyan,
jobbára MINŐSÉGI játékokkal rukkoltak elő.
híresebb multik közül természetesen ott volt az In-
rames és az Ubi Soft, habár infóék nem erőltették
g magukat demó CD ügyben. Az egyre fényeseb-
tündöklő Kemco standot ostromolta a média, de
das-ék, a Microids és a TDK is szépen kitett magá-
. Nagyon komoly stuffokat láttam a CDV-nél, a
ntagram Interactive-nál és az Arxel Tribe-nál is,
k csak mostanában robbantak be a köztudatba.
lagyon ráfért az ECTS-re, és ezáltal az egész "já-
os iparágra" ez a vérfrissítés. A "nagyok" már
zdtek elfáradni, kezdték magasról letojni a játéko-
igényeit és egyre több szeméttel árasztották el a
cot. Remélem, hogy az új, egyelőre ismeretlen cé-
visszahozzák játékaikba azt a 4-5 évvel ezelőtt
nboló hangulatot, amire azóta minden hardcore
ner vadászik!
égül egy személyes pozitív élmény: 2 helyen is lát-
n kitéve tökéletes állapotú retro arcade gépeket a
)-as évekből! A Space Invaders-t, a Defendert, a
nkey Kongot és a Galagát ugyanolyan érdeklő-
ssel nyüstölték az emberek (ha nem jobban!), mint
újdonságokat. Nekem, mint panelgyűjtőnek ez ki-
elesen kellemes érzés volt. Le is ültem a Kong mel-
játszani, a Kispeti hordta nekem az ingyen sörö-
...és 6 óra körül szólt a Vargabé, hogy menni ké-
a Sohóba iddogálni...Brrrr...

Martin

Ezért utálok csajozógépekkel buliba menni! Cé-
günk mindenesének, Kispetinek mindössze 3 per-
cébe került, hogy a képen látható nem egyszerű
külsővel megáldott pulykákat befűzze, megszédít-
se és egyúttal romba döntse. Kérdeztem is tőle,
hogy mi a fenét tudott mondani a csajoknak – ő
csak mosolygott a bajusza alatt, és természetesen
nem nyitotta fel a szemem.





A Kemco nagyon koncentrál a GameBoy Advance fejlesztésekre. Több érdekességet is felvonultattak, melyek közül nekem a klasszikusnak számító **BOULDER DASH EX** tetszett. A játék elég mangás stilusú és kifejezetten retro hangulatú. A grafika semmi extra, de hát ez esetben ez kit érdekel? Megjelenés még az idén.

A CDV 2 Xbox-os gémet is fejleszt, melyek közül most a akció/kaland típusú **CORE**-t választottam. A stuff még eléggé gyerekcipőben jár, hiszen Xbox-ra a 2003-as megjelenést (!) célozták meg. A sztori elég bizarr – főleg a mostanság történt "dolgok" miatt: egy óriás masina emelkedik ki Manhattan közepén a földből, tele furcsa lényekkel...

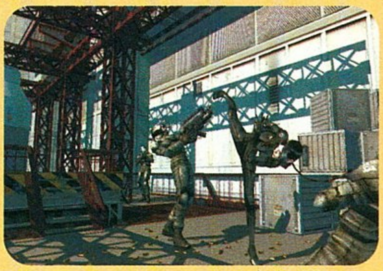




A TDK szerényen, de azért igyekvően törtet a konzolpiacon. Azt hiszem a fő hangsúlyt a GameBoy Advance-ra helyezik, szinte minden játékuk kimagaslóan jó. Itt most a **LADY SIA** című platformjátékukat mutatom be nektek, amely októberben remélhetőleg már a boltokban lesz. 21 ellenfél, titkos járatok, teljes képernyős varázslatok és hasonló ínyencségek jellemzik ezt a szuperjátékot.

Azért a PS2 tulajdonosoknak sem kell elkeseredniük. A TDK nekik a **PRYZM CHAPTER ONE: THE DARK UNICORN** című klasszikus akció/kalandjátékot fejleszti. A stuff a kedvelt fantasy környezetben játszódik, és 2 főhőst egyszerre kell benne irányítani. A game karácsonykor jön ki.





A Pantagram cég még új a piacon, mégis az övék volt az ECTS szerintem legszebb játéka, a **STRIDENT**, Xbox-ra. Egy órát dumáltam a fickókkal, akik azt mondták, hogy a játék még fejlesztés alatt van, és csak videót mutattak belőle. Nézzétek meg a képet: elképesztő mátrixos kiber-környezet, állat karakterek, mesés grafika. Egy külső nézetes cuccról van szó bunyóval, fegyverekkel és vezethető járművekkel. Most sajnálom, hogy nincs CD az újsághoz, mert a videótól letennétek a hajatokat! MINDENNÉL szebb. Megjelenés csak 2002 telén.

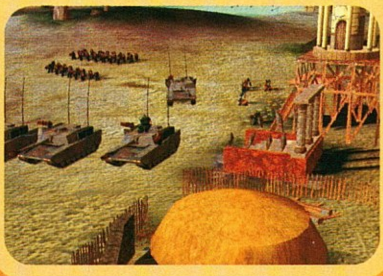
Szintén az övéké a **SHINING LORE** című RPG is, Xbox-ra és PS2-re. Nem igazán hiszek az európai RPG-kben a japánok után, de ez elég jónak tűnt a bemutató alapján – meg nem mondanád, hogy nem valamelyik japcsi cég készíti! 2002 június.





A MICROIDS már egy ideje rebesgeti, hogy kiad egy átékot Zorro főszereplésével. Most végre kézzelfogható közelségbe került a dolog – sőt, állítólag már novemberben jön a PS2 verziója a **ZORRO**-nak! A grafika egészen különleges, nem beszélve a témaválasztásról. A stuffban lesz FPS-es és külső nézetes akció is, lövöldözés, vívás és ahogy rebesgetik a Metal Gear-hez hasonló lopakodás is!

Egészen új cég az Arxel Tribe-is, akik egyből az Xbox-os fejlesztésbe vetették magukat. Érdeklődve várom **DEATH BOWL** című stratégiai játékukat, amely a sok akció/kaland stuff mellett végre – reményeim szerint – valami mást hoz majd. A progi sztorija elég tuti: egy ember a 20. századból, egy varázsló és egy bukott birodalmi generális küzdenek az életükért. A game grafikája bennem eléggé futurisztikus Warhammeres érzést keltett – nagyon finoman néz ki! Megjelenés 2002 végén.





Mint címeres BatMan rajongó, én is alig várom, hogy az Ubi Soft kiadja a fekete lovag legújabb, GameCube-ra készülő kalandját, a **BATMAN: VENGEANCE**-t. A játék a 3D-s akció kategóriába tartozik, némi kaland beütéssel spékelve. A grafika abszolút a mostanság futó, eléggé elvont fazonú rajzfilmből táplálkozik. Megjelenés karácsonykor, és sajnos úgy tűnik, hogy csak 1 játékos mód lesz benne.

Nem haltak ki teljesen a PS-es fénypisztolyos játékok! Az Ubi Soft egy igen nagy volumenű western stuffot készül kiadni novemberben, címe **GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES**. A képek azt hiszem mindent elárulnak a minőségről: szupi grafika, 2 játékos üzemmód, 18 ellenfél, 5 főellenség, mini játékok. Ja, a cucc megy majd pisztoly nélkül is, természetesen!





A PS biznisz talán utolsó, legnagyobb húzása lesz a Midas **BLACK & WHITE** című istenszimulátora, amely PC-n már zajos sikert aratott. A PS verzió ott volt az ECTS-en, kipróbáltam, működött elég jól, szóval nagy gáznak kell történnie ahhoz, hogy ne jelenjen meg! A game jól néz ki és játszható is, mondanom sem kell, hogy elég tartalmas szórakozást ígér. Idén karácsonyra vájjuk, hogy végre hülyére pofozhassuk kedvenc lényeinket!

Nagyon tetszett a Midas versenyjátéka, a **G-SURFERS**, PS2-re. A stuff a Wipeout sorozatból táplálkozik, de a pályák sokkal izgalmasabbak és látványosabbak, meredekebbek és vadítóbbak. Sőt, a cég szerint eddig ebben a játékban lesz a legtöbb poligon a képernyőn! Nem kell rá sokat várni, hiszen már októberben jön!



Ez a kép miért került be? A helyes megfejtők között értékes ajándékot sorsolunk ki!



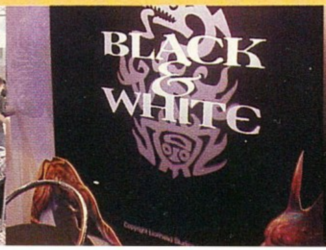
Shrek uralja a TDK standot.



Minden konzolhoz minden kapható!



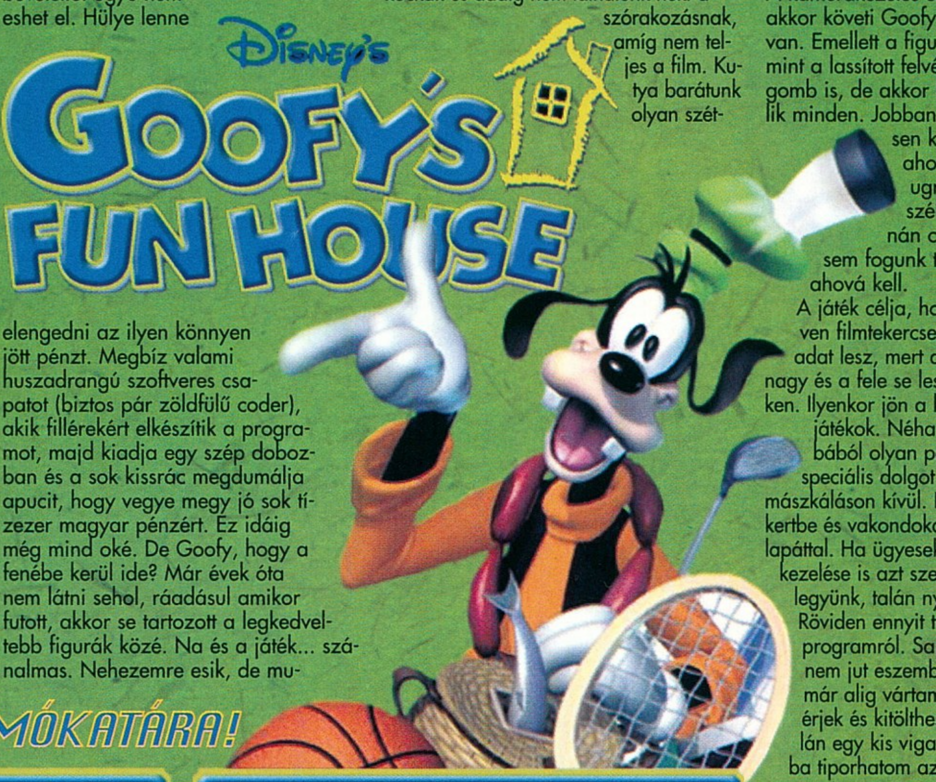
Itt az ideje, hogy végre megjelenjen...



"Olga, Helga, egy francia csaj meg egy belga. Nyílt az ajtó, belépett rajta Eszter..."



Hát bizony elég szomorú vagyok. Szomorú látnom, hogy csupa haldokló és végnapjait élő gép vesz körül. Egyedül talán a Playstation 2 az, ami most van felfutóban. Ha a jövőbe tekintek, akkor se látok túl sok szépet, hiszen a vészesen közeledő Xbox-ot alapból kizárhatom a kedvenceim közül. Eddig bármi, amihez a Microsoftnak köze volt, csak az ő kasszájuk javára sült el. Nem szeretem őket. Nagyon nem. Egyedül a Nintendo az, akiben reménykedni tudok, bár ahogy őket ismerem és ismét a beszűkült agyú üzletpolitikájukkal állnak a GCube-hoz, egy újabb bukást fognak elkönyvelni maguknak, amit szerintem már nem igazán fognak kibírni. A Sega már kiesett a piacról, csak software fejlesztőként szerepel, az Atari sorsára jutott. Aki marad, az a Microsoft és a Sony. Ha kettejük közül muszáj választanom több, mint valószínű, hogy a Sony mellett fogok dönteni. Egyébként meg biztos vagyok benne, hogy nem sokkal az Xbox megjelenése után elkészül az illegális emuláció Windows alá, hiszen ennek nem sok akadályát látni. Maga az Xbox egy PC, egy bika Geforce videokártyával és egy új DirectX-el. Ha megnézzük milyen ütemben fejlődik a számítástechnika, beláthatjuk hogy pár hónap elég ahhoz, hogy Windows alatt is fussanak az Xbox játékok (én remélem, hogy így lesz). Ezzel a Microsoft nagy vásárlórétegtől esne el, csak az venne Xbox-ot akinek még nincs PC-je, vagy rohadt sok pénze van. Marad a Sony, aki uralja az egész piacot, monopóliumot teremt a konzol világban (a cég több lépése is ilyen irányú tervekre utal). Nézem a most eltűnő régi masinákat és szomorú vagyok, hogy (főleg a Playstation) utolsó programsorozatát ekkora szeméthalmaz emészti fel. Szinte egyetlen értékelhető program sem érkezik már. Tökéletes példája ennek a Goofy's Fun House. Amikor megláttam az első képeket róla, nem tudtam, hogy röhögjek, vagy sírjak. Majd mikor kezembe vettem a programot, végül is a sírás mellett döntöttem. Siralmas, hogy mit meg nem enged magának a Disney. Azt még el tudom fogadni, hogy a jelenleg éppen futó animációs filmjei figuráit egytől egyig játékosítja, mert ekkora bevételtől ugye nem eshet el. Hülye lenne elengedni az ilyen könnyen jött pénzt. Megbíz valami huszadrangú szoftveres csapatot (biztos pár zöldfülű coder), akik fillérekért elkészítik a programot, majd kiadja egy szép dobozban és a sok kissrác megdumálja apucit, hogy vegye megy jó sok tízezer magyar pénzért. Ez idáig még mind oké. De Goofy, hogy a fenébe kerül ide? Már évek óta nem látni sehol, ráadásul amikor futott, akkor se tartozott a legkedveltebb figurák közé. Na és a játék... szánalmas. Nehezemre esik, de muszáj lesz valami tesztfélét kanyarintanom róla, hiszen végül is ezért van ez a cikk és nem azért, hogy a magánvéleményemet traktáljam rátok.



AZ IDÉTLEN KUTYA VISSZATÉRT

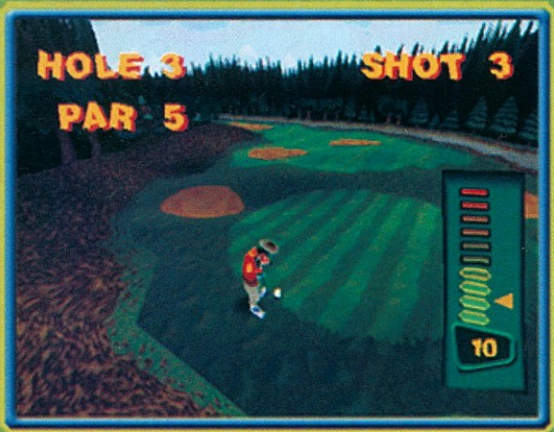
Kezdésnek egy közepes minőségű animáció fogad, ami elmeséli a rettentően izgalmas sztorit. Ellátogatunk Goofy vidám otthonába, ahol mindenütt banánhéjak vannak, amiken Goofy mindig elcsúszik. Roppant poénos. Szóval meghív minket a házába, hogy közösen nézhessük meg a Goofy rajzfilm epizódjait. Igen ám, de a filmszalagból hiányoznak képkockák és addig nem láthatunk neki a szórakozásnak, amíg nem teljes a film. Kutya barátunk olyan szétszórt és akkora kuplerájban lakik, hogy mindent elherdál. Ezért a feladatunk az lesz, hogy segítsünk neki megkeresni a hiányzó részleteket. Át is vesszük az irányítást és bejárhatjuk az egész házat. Minden lyukba bekukucskálhatunk, hátha ott lapul egy filmtekercs.

A játék menüje tipikusan Disney, vagyis a játékkezdésen és az állástöltésen kívül csak egy beállítások opciót találunk, ahol hangerőt, nehézséget és az irányítással kapcsolatos dolgokat változtathatjuk. Rányomunk a játékkezdésre és máris a pályán találjuk magunkat. Ami elsőre feltűnik, hogy a grafika rettentően csúnya és hihetetlenül lassan mozog. A kamerakezelés eléggé egyedi, csak akkor követi Goofy-t ha éppen kedve van. Emellett a figura mozgása olyan, mint a lassított felvétel. Van ugyan futás gomb is, de akkor irányíthatatlanná válik minden. Jobban járunk, ha türelmesen kivárjuk, míg odaér ahová szeretnénk. Az ugrásról meg ne is beszéljünk, mert olyan bénán csinálja, hogy sohasem fogunk tudni oda ugrani, ahová kell.

A játék célja, hogy összeszedjünk ötven filmtekercset. Elég kemény feladat lesz, mert a ház nem valami nagy és a fele se lesz meg a rejtekhelyeken. Ilyenkor jön a kert, no meg a mini játékok. Néha elérhetünk a főszobából olyan pályákat, ahol valami speciális dolgot kell művelnünk, a mászkáláson kívül. Például kikerülünk a kertbe és vakondokat üldözünk egy kerti lapáttal. Ha ügyesek vagyunk és a játék kezelése is azt szeretné, hogy ügyesek legyünk, talán nyerhetünk valamit. Röviden ennyit tudok elmondani a programról. Sajnálom, semmi több nem jut eszembe. őszintén szólva már alig vártam, hogy a cikk végére érjek és kitölthessem az értékelőt. Talán egy kis vigaszt nyújt, hogy a porba tiporhatom az értékelésnél a programot. Amúgy is a többi Playstation játékokon kívül a legtöbb program jó, vagy kiváló minősítést kap. Végig gondoltam, hogy vajon melyik korosztályt célozták meg ezzel a programmal, hiszen a fiatalabb fiúk nem hinném, hogy a fegyvereken kívül másra tudnának gondolni, a lányok is inkább már a kalandjátékokat, vagy a tényleg igényes kedves progikat komálják. Végül rájöttem, hogy az tudna Goofyval eljátszogatni, aki még olyan fiatal, hogy tök mindegy neki mi megy a képernyőn. "Nézd anyu, ott egy aranyos kutya, aki mindenen elcsúszik, de jó..." Azt tanácsolom, hogy aki csak teheti, messze kerülje el.

Endrédy Tibor

MEGNYÍLT GOOFY MÓKATÁRA!









GOODY'S FUN HOUSE

DISNEY

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	SIRALMAS

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ JÓL MUTAT A CD A POLCON, A GYŰJTEMÉNYÜNKBEN
× NINCS ELÉG HELY, HOGY FELSOROLJAM

2.5 pont

FÖLDHARC

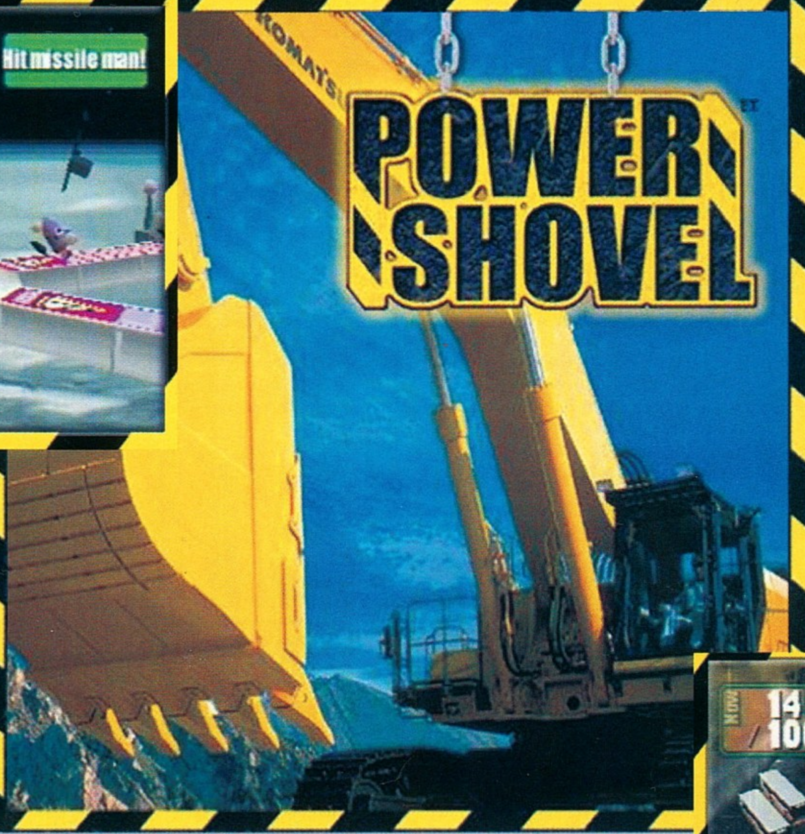
Fogalmam sem volt milyen játékot veszek kézbe, mikor megkaptam a Power Shovelt. őszintén bevallom, mikor először töltöttem be, nem tudtam, hogy ezt most komolyan gondolták a készítők, vagy csak egy rossz viccet űznek velünk. Majd mikor kezdtem felfedezni a játékot és belementem a részletekbe is (vagyis ne ítélj elsőre) rájöttem, hogy tényleg viccet űznek velünk a programozók, méghozzá egy nagyon jó viccet, hiszen a Power Shovel poénos, nehéz és hihetetlenül idétlen.



TÁMADNAK A MARKOLÓGÉPEK

Micsoda, markológépek? Pontosan azok! Egy halom traktor, rakodó meg markoló között válogathatunk és a lényeg, hogy megtanuljuk ezeket ügyesen vezetni. Minél nagyobb gépbe pattanunk, annál nehezebb lesz irányítani és természetesen annál nehezebb pályákat is ad be a játék.





A roppant egyszerű menürendszer viszonylag nagy felfedezni való kínálatot nyújt. Menthetünk, tölthetünk, bemehetünk a beállításokhoz, ahol a kezeléssel, hanggal és nehézséggel kapcsolatos dolgokkal bíbelődhetünk. Továbbá megnézhetjük a markolók háromdimenziós modelljét, benézhetünk egy boltszerűségbe, ahol pénzért vásárolhatunk minden féle képet, hangot, zenét meg folytatási lehetőséget. Természetesen a vásárláshoz pénzre, a pénzhez viszont munkára lesz szükségünk. Ezért hagytam a legvégére a munkavállalást. Az igazi melót akkor kezdhetjük, ha letettük a jogosítványt, ami bizony elég kemény dió lesz. Viszont nem muszáj rögtön a mélyvízbe ugranunk, elindulhatunk az Arcade pályákon is. Itt választhatunk, hogy egyedül vagy egy másik játékos ellen versenyzünk, továbbá hogy sima vagy Party Time módban. A sima kezdő játékban sorra kell végrehajtanunk a feladatokat, amiket elénk tűznek. Általában folyamatosan nehezednek, egyre komplexebb mutatványokat kell elvégeznünk. Természetesen minden jól megoldott munkáért megkapjuk a pénzjutalmunkat, amit később elkölthetünk a már említett boltban. Ennél viszont sokkal érdekesebb a Party Time menü, ahol mi választjuk ki a kedvünkre való küldetést. De ezek nem hétköznapi száraz küldetések ám, hanem leginkább a nyári munkára hasonlítanak. Bármit elvállalunk, amit csak elénk raknak. Így például egy elhagyatott utcában kell az öreg nagymama házát lezúzni, vagy ripityára kell törni egy autót. Esetleg egy kerti medencéből kell kilapátolni az ott úszkáló teknősöket, és a kedvencem, egy konzervgyárban kell markológéppel önteni a chili szószt a mirelit pizzára. Ezekhez hasonló ökörségekkel van tele a party mód. Minden pálya előtt egy pár másodperces bemutatót láthatunk a feladatról, a teljesítendő mennyiségről, no meg a rendelkezésre álló időről. Ha már végigküzdöttük magunkat az összes küldetésen, találunk egy pályaszerkesztő opciót is, ahol könnyedén építhetünk magunknak saját ízlésünk szerint terepet. Ezzel a szavatosság nagyot ugrik, persze csak akkor ha nem unjuk már az egészet. Azt azért ismerjük el, hogy az ötlet tényleg egyedi, hiszen hol láttunk eddig olyan játékot, ahol a cél, hogy minél több homokot pakoljunk egy teherautó platójára?

VEZESSÜNK MARKOLÓT!

A kezelés hihetetlen mértékben összetett, de inkább jobban illik rá a zavaros jelző. Mikor azt hisszük, megjegyeztük a megfelelő gombok helyét, ismét összekeverünk mindent. A hatalmas gépek irányítása ugyanis még a játékban sem gyerekjáték. Külön tudjuk mozgatni a kar emelő, hajló, és billenő részét, a markolót tudjuk zárni és csukni, a gép törzsét tudjuk forgatni, továbbá a lánctalpak mozgatásáért is mi vagyunk a felelősek (természetesen mindkét lánctalp külön mozgatandó). Ember legyen a talpán, aki mindebbe percek alatt beletanul. Talán pont erre szolgál a jogosítvány, ahol a legegyszerűbb mozdulatoktól haladunk az összetettebbekig. Igen ám, de a mozdulatokat nem csak külön-külön kell jól tudnunk használni, hanem egy nehezebb pályán bizony az összest egyszerre. Az olyan pályákon, ahol haladnunk is kell a géppel és nem csak egyhelyben pakolgatni, különösen gyorsan fogunk elhalálozni. A lánctalpak irányítása ugyanis az L1-R1 gombokkal történik, ha együtt nyomjuk őket előre megyünk ha csak az egyiket, akkor az ellentétes irányba fordulunk. Az L2-R2 értelemszerűen a hátramenet, ugyan ilyen tematika szerint. Például az űrállomáson, ahol a padló néha leszakad és pont egy traktornyi széles az út, körbe mindenhol szakadék, nem éppen egy leányálom a lánctalpakkal bíbelődni. Persze minden küldetés időre megy, így ha nem vagyunk elég gyorsak, vagyis nem vagyunk profik az irányításban, inkább ne is kínozzuk magunkat. Az X-szel tudjuk megemelni a kart, a Háromszöggel pedig leereszteni. A fölfelé és lefelé iránnyal lehet kinyújtani, illetve behúzni, míg a Kör és a Négyzet a markoló végének a pozícióját állítja. Az oldal irányokkal a törzset forgatjuk.



A grafikai kidolgozás jó, ellentétben a hangokkal és a zenével, amik szenzációsak! Egy idétlen japán pasas ordibál egyfolytában, míg a háttérben kellemes pörgős muzsika szól. Sajnos a grafikai minőséget jelentősen rontja a néhol botrányos kamerakezelés. Az operatőr néha beleszáll az objektumokba és általában túl közel áll a targoncánkhoz és nem látunk szinte semmit a pályából. Összességében egy kedves és szórakoztató játék a Power Shovel, kellemes kikapcsolódás, de inkább csak olyanoknak, akik nem lankadnak, ha több óra játék után sem találják meg a megfelelő gombokat.



Endrédy Tibor







POWER SHOVEL

ACCLAIM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

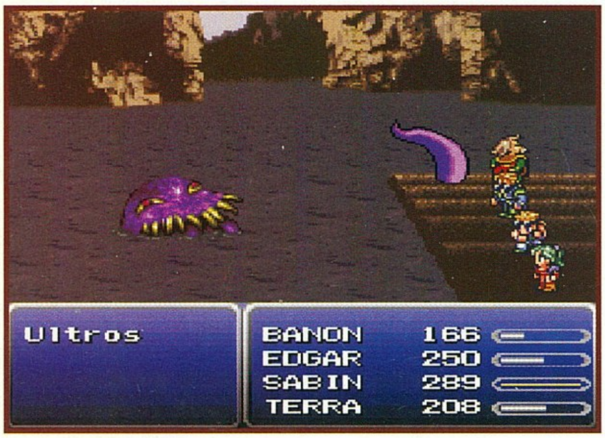
1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KIVÁLÓ ÖTLET, MINDENKÉPPEN ÉRDEMES KIPRÓBÁLNI
× ELÉG NEHEZEN SZOKHATÓ KEZELÉS

8.5 pont

FINAL FANTASY VI

Amikor Martin kiadta az ukázt, hogy készítsek leírást a Final Fantasy VI-ról, gondolkodóba estem. Végig az járt a fejemben, hogy vajon hogyan fogom meggyőzni azokat a szkeptikus játékosokat, akik nem szoktak ilyen SNES-ről átkonvertált régi játékokkal játszani? Végül is úgy döntöttem, hogy minden tesztelői tudásomat latba vetem, hogy meggyőzzek mindenkit arról: a FFVI megszerzésével és végigjátszásával egy felejthetetlen és csodás élményben lesz részetek. Most már csak azon szurkolok, hogy a szkeptikusok is végigolvassák ezt a cikket, és ne lapozzanak tovább. Bevallom, én imádom a SNES-es RPG-ket. Valami olyan megfoghatatlan diszkrét báj lengi körül ezeket a régi szerepjátékokat, valami akkora hangulatuk van ezeknek az anyagoknak, ami manapság ritka, nagyon ritka. Ennek a hangulatnak az erejére mesélek egy példát. A tavalyi év vége felé volt egy kicsi időm, és úgy határoztam, hogy akkor most nekiülök és végigjátszom a FFVI-ot. Bele is bolondultam rendesen a játékba. Mikor végigvittem, gondoltam megmutatom a mentett állásomat Martinnak, hisz már sokszor mesélt nekem a FFVI-ról, hogy pár éve amikor megvolt neki a SNES verzió mennyit játszott vele, mennyire szerette, és mind a mai napig a kedvencei között tartja számon. Felkerekedtem hát a szerkesztőségbe, ahol Martin asztalán a frissen érkezett (kb. két napos) PS2-őt pillantottam meg. Amúgy is nagy volt aznap a sürgés forgás mert közeledett a lapzárta. Mikor mondtam Martinnak, hogy mit hoztam félre dobtunk mindent (munkát és PS2-őt egyaránt), és csak a FFVI-ra koncentráltunk. Ahogy mutogattam neki az állásomat és dumáltunk a játékról, észrevettem valamit. Hisz ott van mellettem egy karnyújtásnyira a PS2 a "szupergép", amiből (akkor még) csak 1-2 darab volt az országban. És a legkülönösebb, hogy egyáltalán nem érdekelt, helyette mivel játszunk! Egy hat éves SNES játékkal! És jobban élvezzük, mint bármit. Ahhoz, hogy ezt ti is megértsétek végig kell játszanotok a FFVI-ot, mert ha egyszer megfog benneteket is ez a HANGULAT, akkor nem ereszt el, és a rabjává tesz! Minden RPG rajongónak tanácsolom, hogy szerezze meg a FFVI-ot (és a Chrono Triggert is), mert kötelező darabok.





A LEGJOBB FINAL FANTASY?

ÚT A MEGJELENÉSIG

Áldott legyen a SquareSoft!! Több ok miatt is. Mindig ők voltak az a cég, akik állandóan maximálisan kitudták használni annak a gépnek a kapacitását, amire éppen játékot fejlesztettek. NES-re, SNES-re, PS-re és PS2-re is olyan minőségű stuffokat jelentettek meg a maguk idejében, melyekre még mindig rácsodálkozik a világ. És most minőség alatt nem a külsőt és a grafikát értettem (bár az SS játékai akármely géptípusra is készültek, grafikailag magasan az átlag felett jártak, és egy-két játék – FFVI és Chrono Trigger – még mai szemmel is látványosak), hanem a belső tartalmat és mondjuk a történetet. Nincs még egy olyan cég, mely ennyire kifinomult és káprázatos RPG-kel lepné meg a játékosokat, ez tény. Az üzletpolitikájuk is megnyerő az én szememben. Igaz Európában soksok játékukat nem jelentették meg, de Amerikában viszont igen, és ha egy játék megjelenik US verzióban PS-re, akkor az onnantól kezdve Európába is eljut így vagy úgy. Mivel a Final Fantasy sorozat átkozottul sikeres volt Japánban, ezért a Square úgy döntött, hogy előbb külön-külön, majd egy nagyobb pakkba sűrítve, Final Fantasy Collection néven megjelenteti a negyedik, ötödik és hatodik részt. Persze a japánok egyből rákaptak a dologra és elég szép siker lett a válogatás. Köztudott vagy sem, de jó három éve az Electronic Arts és SquareSoft egy közös kiadó céget hozott létre (ez a Square Electronic Arts L.L.C,), mely vállalta, hogy Japánban lefordítja és terjeszti az EA játékait, míg a cég ugyanezt teszi a Square cuccaival csak épp Amerikában. Az amcsik (és közvetett módon mi Európaiak is) nagyon jól jártak, hisz így szinte az összes nagyobb Square játék megjelent angol verzióba. Mivel Amerikában SNES-re a FFIV, V és VI közül csak a hatodik jelent meg normális angol változatban (FFIII címmel '94-ben) ezért kézenfekvő volt, hogy a másik két részt is lefordítsák és kiadják. Egész pontosan a FFIV megjelent Amerikában ('91-ben FFII címmel), de a Nintendónak köszönhetően csak egy ERŐSEN megcenzúrázott változat, melyből az összes erőszakosabb jelenet, párbeszédek, tárgyak, sőt még helyszínek is ki lettek vágva, és a fordítás is gyerekes lett. Megkezdődtek tehát a munkálatok és végül úgy döntötték a kiadók, hogy Final Fantasy Anthology címmel megjelentetik a FFV-öt és VI-ot Amerikában. Sajnos a IV. rész kimaradt a válogatásból, mert mint említettem nem csak átkonvertálni kellett SNES-ről, hanem egy cenzúrától mentes változatra is szükség volt, és újra lekellett fordítani az egészet. A válogatás így is óriási siker lett az USA-ban. Osztatlan rajongás övezte a FFVI-ot a játékosok és kritikusok részéről is, köszönhetően a SNES változat sikerének, amely sikert csak a Chrono Trigger szárnyalta túl. Az Interneten is sok közvélemény-kutatást végeztek a FF sorozat rajongói körében, és majd mindegyik kutatás azt állapította meg, hogy a rajongók a FFVI-ot tartják az eddigi legjobb megjelent résznek! Igen, még a FFVII-et is megelőzte! A siker arra ösztökélte a Square-t, hogy folytassa a megkezdett jó szokását. Ennek az lett az eredménye, hogy most a nyáron jelent meg a Final Fantasy Chronicles válogatás, benne a cenzúrázatlan Final Fantasy IV-gyel és a fantasztikus, lebilincselő, istencsászár Chrono Triggerrel.





BEMUTATÁS

Most pedig pár mondatban bemutatnám az FFVI-ot. Sok szempontból a sorozatban különcnek tekinthető, ugyanis nagyon sok bevett klisével és sémával szakít. Pont ezért lett ilyen sikeres! Mind a történetben, mind a játék felépítésében vannak bizonyos dolgok, melyek teljesen egyedülállóak, nemcsak a Final Fantasy sorozatban, de az RPG játékok között is. Kezdjük talán magával a főszereplővel, aki teljesen szokatlan módon egy lány! A neve Terra, és ne becsüljétek le, mert erősebb, mint a teljes FF sorozat bármelyik férfi főszereplője! A második kissé szokatlan dolog, hogy a főszereplőt nem muszáj a csapatban tartani. Gyakran – már csak a történet miatt is – Terra nem lesz velünk, és szinte bármikor ki lehet venni. Persze a sztoriban ő lesz a központi szereplő, de mégsem úgy, mint mondjuk Cloud vagy Squall. Nehéz ezt megfogalmazni, de ezt majd mindenki érezni fogja a történet közben. Az alkotók arra törekedtek, hogy az összes a csapathoz csatlakozó szereplő központi szerephez jusson. Szokatlanul magas egyébként a karakterszám. A már szinte megszokott 7-9 karakter helyett összesen 14 embert lehet felvenni a játék során, ami rekord a FF sorozatban. Ennek egy része titkos és féltitkos szereplőkből áll, de a lényeg, hogy majdnem mindegyiknek meglesz a főtörténetben az önálló szerepe, és a maga külön kis sztorija. És ha ehhez a számhoz még a történetben ideiglenesen csatlakozók számát, akkor máris 19 irányítható karakterről kell beszélnünk (sőt a mogokkal együtt még több)! A történetről még írok részletesebben, most csak pár figyelemfelkeltő dolgot szeretnék megemlíteni.

Azt már mindegyik RPG játékban megszokhattuk, hogy általában a világvége megakadályozása a célunk, esetleg egy őrült világuralmi terveit kell meggátolnunk. Igen ám, de mi van akkor, ha akárhogyan is küzdünk, akárhogyan is szenvedünk, és ha megszakadunk, akkor sem tudjuk elkerülni az Apokalipszist. Vajon mi jön azután? Talán megkapjátok a választ a FFVI-ból?

A játékmenet sem mindennapi. Az egész FFVI két részre bontható. Most szándékosan nem írom le ezt a két részt, mert nem akarok semmilyen poént lelőni a játékból. Az első felében a stuffnak hagyományosan, azaz teljesen lineári-





san zajlik a történet. A második felében viszont választást ad nekünk a játék. Megyünk a főellenséghez vezető toronyba (ekkor még sansztalanok vagyunk ellene), vagy elkezdjük felfedezni azt a HIHETETLEN mennyiségű titkot, ami benne van az anyagban. Az egész játék második fele nem áll másból minthogy ezeket a titkokat megcsináljuk! Oda megyünk ahova akarunk és olyan sorrendben, ahogy mi gondoljuk. Bizony a játék második fele egyáltalán nem lineáris!

A PS VÁLTOZAT ÉRDEKESSÉGEI

A legfontosabb újítás a PS verzióban, hogy egy hosszabb CG intrót, illetve két szintén CG megnyerést is készítettek. Minőségileg fantasztikusak ezek a filmek, az irodában néhányan azt hitték valami PS2-es játék bevezetőjét nézzük! Második fontos dolog a főmenüben rejtőzik, ez pedig a Bonus. Na ez az a menü, amit én mindegyik FF játékból hiányolok. Itt tudunk képeket, filmeket nézni, áttanulmányozhatjuk a játékban felelhető összes szörnyet. Olvashatunk





róluk egy kis jellemzést, valamint megnézhetjük mennyi HP-juk van és mit lehet tőlük lopni. Mindezek mellett egy csomó menü rejtve marad előlünk. Ahhoz, hogy az összest előhívjuk végig kell vinnünk a játékot, és a legvégén kimenthetünk egy állást (ez a System File). Ha ezt betöltjük a Bonusba belépve, minden titok megnyílik előttünk. Magában a játékban nem történt változás a SNES verzió óta. Minden ugyanaz, szerencsére! Tervbe volt véve egyébként, hogy feljavított grafikával jelenik meg a FFVI, de aztán ettől elálltak a SquareSoft emberei (szerintem jól tették). Csupán két apró hibát találtam. Az egyik, hogy a játékidőt számláló óra nem működik rendesen (már SNES-en sem volt jó). Ha jól olvastam kétszer meg kell szorozni az időnket, hogy megkapjuk a valós játékidőt. A másik hiba, hogy mivel SNES-ről konvertálták át az anyagot a PS verzióban képernyőváltásoknál egy kicsit sokat (kb. 2 másodpercet) kell várni. Ez főleg menübe lépéskor illetve az időre menő feladatoknál zavaró egy kicsit, bár azért ez sem egy orbitális hiba. Egyébként ha PS2-őn játszátok játékot és bekapcsoljátok a gyors töltést (Disc Speed: Fast), akkor ez a hiba is eltűnik. Azért az nem semmi, hogy PS2 kell, hogy SNES minőségben futtassuk a Final Fantasy VI-ot! Kicsit ironikus dolognak tartom.

BEVEZETÉS A TÖRTÉNETBE

Több mint 1000 év is eltelt a Magi háború óta. A háború, melyet az Esperek és az emberek vívtak egymással. Az Esperek intelligens és szó szerint varázslatos lények. A háború mindkét fél számára súlyos következménnyel járt. Az Esperek szinte teljesen eltűntek a világból, míg az emberek elvesztették azt a képességüket, hogy varázsolni tudjanak. Mára azt a szót, hogy "mágia" már kevesen értik meg és tudják mit jelent. Az eltelt ezer év alatt lassan egy magasan fejlett civilizáció alakult ki, az emberek egyre több gépet találtak fel, mellyel megkönnyítették az életüket. A világ déli részén kialakult egy hatalmas birodalom, melyet Gestahl császár irányít. Roppant hadseregével, különlegesen erős MagiTek Armor nevezetű robotjaival, és kiváló képességű generálisaival célul tűzte ki, hogy meghódítja a világot. Ezenkívül rengeteg sötét dolgot művel a császár, de legérdekesebb, hogy valamiért be akarja gyűjteni a világon még megmaradt kevés Espert. Hódításainak következő állomása Narshe, a kis bányászváros, ahol egy megfagyott Espert találnak. A császár és félőrült szolgája Kefka elrendeli Narshe lerohanását, hogy megszerezzék az Espert. Jellemző a MagiTek Aromorkra, hogy a város hadseregének elpusztításához elegendő csupán három darab! Két katona



(Biggs és Wedge) és egy különleges képességű ismeretlen nevű lány, aki állítólag a Császár bármelyik harcosánál erősebb. Sőt értékét tovább növeli, hogy egyedülálló módon tud varázslatokat használni. A csapat könnyedén áttöri Narshe védelmét, majd eljutva az Esperhez fura dolog történik. Az Esper kapcsolatba lép a lánnyal és elintézi Biggs-et és Wedge-et, majd elpusztítja a MagiTek Armort is a lány alól. A hölgy hamarosan egy házban ébred, ahol Arvis (ő lakik itt) eltávolította a fejéről a Slave Crown-t, így lassan vissza nyeri emlékezetét. A neve is eszébe jut: Tera. Menekülnie kell, mert Narshe katonái üldözni kezdik – még szerencse, hogy egy ifjú tolvaj, Locke megmenti. Innentől ki kell deríteni, hogy milyen kapcsolatban áll Terra az Esperekkel, miért tud varázslatokat használni, és hogyan került a császárhoz, valamint a múltját takaró fekete ködöt is fel kell oszlatni.



Ennyi elég is a bemutatásból, készüljetek egy elképesztően hosszú, fordulatos, eseményekben gazdag és hihetetlenül élvezetes történetre. Még rengeteget tudnék írni a sztoriról, de kell a hely az értékelésnek is.

ÉRTÉKELÉS

Még talán soha nem voltam ilyen könnyű helyzetben egy játék értékelésénél mint a FFVI-nál. Ez a stuff úgy tökéletes ahogy van! Szinte felfoghatatlan, hogy '94-ben, egy alig 4 MB-os SNES kazettába hogyan tudtak ennyi történetet, helyszínt, párbeszédet, zenét, grafikát, titkot belesűríteni. Komolyan mondom tartalmilag a játék bátran felveszi a versenyt a PS-re fejlesztett több CD-FF stuffokkal! Sőt, merészen azt is megkockáztatom, hogy le is fölözi őket tartalmilag. Egyszerűen negyed annyi titok sincs ezekben a részekben. mint a FFVI-ban! Lényegében (ha tényleg rosszul működik a játékidő számláló) az igazi RPG rajongók számára a 60-80 órás játékidő garantált!

Nézzük a grafikát, amit előszeretettel fikáznak azok akik nem a 16 bites időkben (vagy előbb) kezdték a konzolos pályafutásukat. Vegyétek figyelembe, hogy ez egy '94-es játék! Annak meg aztán gyönyörű! De ezt most komolyan mondom tényleg elégedett voltam a grafikával, ez a játék használta ki a legjobban a SNES képességeit! Láttam már sok kifejezetten PS-re írt RPG játékot ami a FFVI-hoz hasonló felülnézetes grafikát használta (Suikoden 1, Wild Arms), és nyugodtan kijelenthetem, hogy a FFVI megüti azt a szintet amit ez a két stuff képvisel. Pedig ezek három-négy évvel a FFVI után jelentek meg és nem SNES-re hanem PS-re! Szóval vizuálisan is rendben van a játék, igaz a Chrono Trigger még ennél is szebb egy kicsit! Ahogy az egy FF játéktól és Nobuo Uematsu-tól elvárható, a zenék is egytől egyig csodásak és dallamosak, nagyszerű aláfestést biztosítanak a történetnek. A történetnek ami az egyik legérdekesebb és legizgalmasabb az RPG játékok között. Milyen kiváló regényt lehetne ebből írni! Zárásként csak annyit, hogy feltétlenül szerezzétek be a FFVI-ot! Egyre kevesebb a PS játék, de az ilyen alkotások még tarthatják a lelket a gépben. A most megjelent Chrono Trigger után is az egyetlen nagy RPG durranás PS-re még a Dragon Warrior VII lesz, aztán vége – na ez utóbbi lesz még egy nagy alkotás, Japánban többet adtak el a sorozatból, mint BÁRMELYIK PS játékból! Szóval mire vártok még? Szerezzétek meg őket, MOST, biztos nem fogtok csalódni!

Veres Miki





FINAL FANTASY VI

SQUARESOFT

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MEGJELENT PS-RE, ELKÉPESZTŐ TÖRTÉNET, HIHETETLENÜL TARTALMAS ÉS HANGULATOS
✗ JÁTSZD VÉGIG ÉS HA TALÁLSZ VALAMI HIBÁT ÍRD MEG NEKEM

9.5 pont

TERRA BRANFORD



A Final Fantasy VI központi szereplője ez a 18 éves lány, tele szomorúsággal. Egész életét Gestahl császár rabszolgaságában és irányítása alatt töltötte. Nagyon különleges nő, mivel képes varázslatokat használni! Ezért is került a császárhoz, de, hogy hogyan azt senki nem tudja. Fő célja tehát, hogy kiderítse származását és, hogy miért is használhat varázslatokat, na és persze meg akarja tudni mit jelent az a szó, hogy szeretet! A játék első negyedében a Magic lesz a speciális képessége, de később megtanulja a Morph-ot, amivel át tud változni és hihetetlenül erőssé válik, mind mentálisan mind fizikailag! Egyébként úgy általában a legjobb karaktere a játéknak (ahogy az el is várható), a vége felé jó cuccokkal felszerelve igazi szuper harcossá válhat, ez a számomra hihetetlenül szimpatikus csaj. Imádom!

LOCKE COLE



A tolvajjal (vagy ahogy ő nevezi magát, "kincsvadásszal") a történet elején hozza össze a sors Terrát. Ha nem mentené meg bizony nagy bajba kerülne a főhősnő. Annak ellenére, hogy tolvaj, ismeri, sőt barátjának tudhatja a Figaro királyság uralkodóját, Edgart. Tagja a császár ellen lázadó csoportnak a Returners-nek, amely kapcsolat nagyon hasznos a játékban. Később jól összemelegedik Celes-szel. A speciális képessége, a Steal, azaz a lopás, amivel nagyon király cuccokat szerezhetünk a szörnyektől, de főként a főellenségektől. Ezt később egy cuccal átváltoztathatjuk a Capture-ré, amivel amellett, hogy lophatunk, még sebezhetjük is az ellenfelet. Harcban nem rossz szereplő, érdemes a csapatban tartani a lopás miatt.

EDGAR FIGARO



A Figaro királyság uralkodója és a császár leghűségesebb szolgája. Legalábbis látszatra, valójában azonban lázadó ő is. Hamar elege lesz a Gestahl és Kefka őrültségeiből és csatlakozik Terra mellé. Meglepetten tapasztalja, hogy a lány képes varázsolni, de aztán elfogadja és megkedveli, egyébként is nagy nőcsábász. Mondjuk mikor Relmmel kezd flörtölni az már egy kicsit túlzás. Van egy elveszett ikertestvére is, akit már évek óta nem látott. A speciális képessége a Tools, mellyel érdekes eszközöket és gépeket használ. Harcban leginkább a játék elején számít kiemelkedőnek, főleg az AutoCrossbow támadása miatt, ami mindenkit sebez nem is akárhogyan! Később is lesznek érdekes húzásai, de azért van nála jobb karakter is.

SABIN FIGARO



Ő Edgar ikertestvére. Inkább a szabadságot választja a trón helyett, így helyette Edgar lesz a király. Kalandos körülmények között találkozik Edgarral és a csapattal. Szerencsére testvére meggyőzi, hogy tartson Terrával. Mivel kedvenc elfoglaltsága a testépítés, ezért igen izmosra nőtt, amit remekül kitud használni. Nagyon erős karakter, és kiváló fegyvereket tud használni, amik nagyokat tudnak sebezni. Speciális képessége a Blitz, amit kiválasztva különféle a már megtanult gombkombinációkat kell beadni, melyek nagyon jó támadások és varázslatok. Új mozgásokat szintlépésekkel tanul meg. Csapatom állandó tagja volt, mert az egyik legerősebb szereplő az egész játékban.

SHADOW



Azt hiszem, hogy Shadow a FFVI legkedveltebb karaktere. Múltját teljes sötétség takarja, mint ahogy ő maga is kizárólag feketében mutatkozik (egyébként ninja). Mindig annak dolgozik, aki megfizeti. Keveset beszél, de amikor megszólal érdemes figyelni mit mond. Egyetlen egy barátja és hűséges társa van, Interceptor a Németjuhász kutya. Majd csak a játék második felében lehet véglegesen felvenni. Harcokban kimondottan kellemes karakter. Egyfelől erőseket tud sebezni és a védelmi képességei is jók. Ráadásul ha megtámadják Interceptor néha megvédi, sőt meg is támadja (nem kis sérülést okozva) azt, aki zaklatta a gazdáját. Speciális menüje a Throw, amit én soha nem szerettem a sorozatban, de itt hasznos, sőt egész jó! A megszerzett fegyvereket értelmetlen kidobálni az ellenfélre, helyette vegyetek dobócsillagokat (Shuriken), amik kellemesen nagyot sebeznek. Később majd egyre jobb dobócsillagokat szerezhetünk neki, valamint egyéb varázstárgyakat is hajigálhatunk (Water, Fire, Lightining Edge). A múltjának a darabjait nem lesz egyszerű feltárni, de kilehet deríteni miért lett ilyen hűvös természetű.

CELES CHERE



Gestahl egyik generálisa. Mikor rájön a Császár gonosz terveire szembe száll vele és börtönben végzi. Szerencséjére Locke kiszabadítja és integrálja a csapatba. Születése előtt genetikai manipuláción esett át, melynek eredménye az lett, hogy Terrához hasonlóan képes varázslatokat használni. A történetben többször főszerephez jut. A harcban megállja a helyét. Fizikailag jók az adottságai, és a varázslatokat is ügyesen használja. Speciális tulajdonsága a Runic, amivel elnyelhetjük ellenfeleink varázslatát és visszafordíthatjuk. Az árnyoldala ennek, hogy saját csapattagjainknak is elszívja a varázslatait ami egy gyógyításnál végzetes lehet. A történet bizonyos pontjain egyes főellenfelek ellen hasznos parancs a Runic, de nem voltam elragadtatva tőle. A Magic képessége a játék elején viszont fontos.

CYAN GARAMONDE



A császár ellen küzdő Doma királyság várának parancsnoka. Ereje olyan mint száz emberé együtt véve és amíg ő védi, Kefka és Leo nem tudják bevenni a várát. Sajnos azonban (a becsületes) Leot magához hivatja Gestahl, és amíg távol van Kefka megmérgezi a Domát vízzel ellátó tavat. Ezért a király és Cyan szeretett felesége és fia, valamint Doma egész serege és lakossága elpusztul. Cyan látva ezt kitör várból és szerencséjére találkozik Sabinnal, aki épp Terráékhoz igyekszik vissza. Mivel a céljuk közös (elintézni Gestahlt és Kefkát) csatlakozik. Cyan nem egy rossz karakter, egy-két kardja bizony erős tulajdonságokkal van felruházva. Menüje a SwdTech, amivel különféle kardos támadásokat használhat. Ezek közül van néhány kiemelkedően jó, de sajnos nagyon sokat kell várni míg használhatjuk a jobb támadásokat – addig ötször megtámadnak.

GAU



Talán ő az, akit a leginkább nem kedveltem (és ha jól tudom más sem). Szerencsétlen srácot kiskorában az apja kidobta, mivel fogyatékosan született és az anyja belehalt a szülésbe. Gau így a vadonban állatok között nőt fel. Ezért két dolog van, amit nagyon kedvel: az első az állatok, a másik a kaja. Beszédstílusa kissé szokatlan és jelleme is ilyen vad. Nem is a karaktere miatt nem kedveltem, hanem a harcokban nyújtott harmatgyenge teljesítménye miatt. Nincs ugyanis hagyományos Attack parancsa. Támadni a Rage-dzsel tudunk vele. Ekkor felveszi valamilyen szörny vagy állat képességeit és annak támadásaival zargatja az ellenfelet. Ezzel csak az a baj, hogy ezek támadások egyáltalán nem meggyőzőek és ilyenkor elveszítjük az irányítás lehetőségét. Figyelemre méltó dolog, hogy a játék összes ellenfelének alakját fel tudja venni, amiből összesen 255 van! Igen ám, de csak a Veldt nevű speciális helyen lehet újakat megtanulni, mivel itt támad ránk a játék összes ellenfele. Amikor új támadást tanul kiáll a csapatból és újra csatlakoztatni kell.

SETZER GABBIANI



Minden FF játékban van valaki, aki a repülőkkel és a repüléssel foglalkozik, itt Setzer tölti be ezt a szerepet. A történetben nélkülözhetetlen szerepe van, hisz repülői nélkül nem sokkra mennének hőseink. Évekkel ezelőtt elvesztette legjobb barátnőjét Darylt, azóta nagyon magányos. A harcban jól megállja a helyét, sőt jó cuccokkal megpakolva bivaly erőssé válik. A speckó képessége a Slot, ami gondolom nem ismeretlen a rajongók között. Egy félkarú rablóra emlékeztető szalagsor fut ikonokkal. Attól függően, hogy milyen ikonokat sorsolunk ki magunknak más-más varázslatokat csinálhatunk. Ezek között vannak ugyan hatásosak, de sajnos ezek igen ritkán jönnek csak elő, ezért nem szerettem sokat használni. Később a Slotot át lehet változtatni GP Rainné, amivel pénzünket szórhatjuk rá ellenfelünkre, ezzel okozva neki kardinális sebzést. Annyi pénzünk, hogy csak úgy elszórhassuk a játék végén lesz, amikor már olyan erősek leszünk, hogy rendes támadással nagyobbat sebezhetünk. Ennek ellenére nem egy rossz karakter, főleg a tuningolt cuccokkal.

MOG



Hölgyeim és uraim, a FFVI az egyetlen FF játék, ahol a Mog játszható irányítható szereplő!! Nem is akármilyen karakter, hanem féltitkos, mivel nem szükségszerű, hogy felvegyük és történet szerint sem kötelező találkozni vele. Amikor találkozunk vele akkor is választhatunk, hogy felvesszük vagy sem. Harci képességei terén középszinten van. Fizikailag és mentálisan erősnek tekinthető, de speciális tulajdonságával nem voltam kibékülve. Ez képesség a Dance. Ahogy a neve is mutatja ezzel táncokat tanulhatunk meg. Attól függően, hogy milyen terepen harcolunk (víz alatt, sivatagban, havasokon, erdőben stb.), olyan táncot fog megtanulni. A baj csak az, hogy ha kiválasztottunk egy táncot, nem biztos, hogy meg tudja csinálni (elég idegesítő, mikor nem sikerül), ráadásként nem is annyira jók ezek a támadások. Miután kiadtuk a Dance parancsot az adott harcban nem irányíthatjuk többet Mogot, ezután a csata végéig önállósítja magát.

STRAGO MAGUS



Az öregember egy kis faluban él, ahol az emberek gyanúsan titkolnak valamit. De vajon mit? Stragonak a sztoriban fontos szerepe van, hisz az ő segítségével ismerkedünk meg a három szoborral, akik az isteni energiát biztosítják a varázslatoknak. Saját küldetése is megvan a történetben, hisz fiatal korában egy Hidon nevű démont akart megölni, ám a szörny legyőzte. Azóta is él benne a bosszúvágy. Ne becsüljétek le, mert a vén testben nagy fizikai és mentális erő lappang! Mind a varázslatok, mind a támadások terén jól megállja a helyét. Speciális képessége a Lore, amit hívhatnánk akár Enemy Skill-nek is – mint ahogy a japán verzióban ez volt a neve. Stragoval tehát az ellenfelek legjobb varázslatait tanulhatjuk meg (ha valamelyik szörny megcsinálja a mágiát), melyek között igencsak erősek is akadnak. Én kedveltem az öreget, ajánlom nektek is.

RELM ARROWNY



A tíz éves kis lány Strago unokája. A történetben sok galibát okoz, de vannak előnyös képességei. Az a hepening, amit a barlangban Ultrosszal (Uncle Ulty) művel az valami fenomenális – igaz Martin!? A fizikai támadás nem az erős oldala, viszont varázsolni jól tud. Speciális képessége a Sketch, amivel lefesti az ellenfelet. Relmről tudni kell, hogy amit lefest az életre kel! A lefestett szörnyek így felélednek és megtámadják a modellt állt valós alakjukat – ez a SNES verzióban sok bajt okozott, mert a nagyobb valamint a láthatatlan szörnyeknél lefagyott a játék és törölte a mentett állásokat némelyik kazetta! Szerencsére ezt itt kijavították, tehát nyugodtan lehet festegetni. Később a Sketch-t átváltoztathatjuk Controllá, amivel irányíthatjuk az ellenfeleinket. Stílusa miatt nem hiszem, hogy sokan fogják kedvelni (hisz még nagyon fiatal és gyerekes) de azért Gaunál ezerszer jobb. Sok kis apró titok lengi körül, melyek megfejtése nagy figyelmet igényel.

UMARO



Tulajdonképpen ő az első igazi titkos karakter. Narshe barlangjaiból lehet felvenni a sztori második felében. A játék első felében egy barlangban bujkál, pár pillanatra lehet is látni ezt a nagy darab jetit. Kezdetben meg kell vele küzdeni, de miután legyőztük és Mogot a csapatba tettük csatlakozik hozzánk. Mog a főnöke! A harci képességei terén kissé ellentmondásos karakter. Nem tud varázsolni, nem lehet rá felszereléseket tenni, csak relikviákat. Mindezek tetejében még irányítani sem tudjuk, a csatákban önállóan harcol, ami miatt borzasztó kiszámíthatatlan. Van két relikviája (Rage és Storm Ring), amikkel megpakolva igencsak erőssé tehetjük és egy-két helyen még van is némi haszna a csapatban tartásának (pld. a varázslótorony).

GOGO



A FFVI legtitkosabb szereplője! Ráadásul még kevesebbet lehet róla megtudni, mint Shadow-ról. Még az sem biztos hogy nő vagy férfi-e?! Egyes pletykák szerint ő Setzer halottnak hitt szerelme, Daryl. Gogot én nagyon kedveltem főleg harci képességei miatt. Első látásra nem rendelkezik egyéb paranccsal csak a Mimic-kel – még Attack-je sincsen. Ezt gondolom minden FFVII rajongó tudja mire kell használni, természetesen leutánozhatunk vele BÁRMIT, amit egy csapattagunk csinál. Ezen felül a Status képernyőn bármilyen menüt adhatunk Gogonak, beleértve a többi szereplő speciális menüjét (leszámítva Terra Morph-ját). Az egyetlen korlát, hogy csak három menü adhatunk neki egyszerre. Mindezeken túl tudja használni az összes cuccot a játékban így jó felszerelésekkel megtuningolva, plusz a legjobb menükkel (mondjuk Magic, Blitz, Item) igazi harcigép lehet belőle. És hogy tovább fokozzam a dolgokat, nem kell neki varázslatokat fejleszteni, mert ha bent van neki a Magic menü, nála lesznek azok a varázslatok, amik a csapat többi tagjainál vannak!

BIGGS WEDGE



A játék legelején lesznek a csapatunkban néhány harc erejéig. MagiTek Armorban küzdenek, de így is csak átlagosak, Terra sokkal erősebb náluk. Abban a néhány harcban hasznosak amíg velünk vannak, de hamar utoléri őket a halál.

BANON



Ő a császár ellen lázadó Returners csoport vezetője, és ő lesz az ideiglenesen csatlakozó karakterek közül a legtovább a csapatban. Vigyázni kell az életére nehogy meghaljon! Nem túl erős karakter, de van egy nagyszerű speciális képessége a Health, ami a teljes csapatot begyógyítja.

GOST



A szellemet a vonaton lehet felvenni. Igazán gyenge szereplő alig sebez valamit. Speciális parancsa a Posses, amivel megöl egy kiválasztott ellenfelet (ez nem rossz), de ha használjuk Ghostot újra fel kell venni. Szerencsére ezt a vonaton több helyen is meglehet tenni.

GENERAL LEO



A legerősebb a mellékszereplők között. Celeshez hasonlóan a császár egyik generálisa és nagyon szimpatikus egyén. Harcban erős a Shock parancsa miatt, ami óriási nagyokat képes sebezni. Őt lehet a legkevesebb ideig irányítani.

Manapság én is úgy vagyok a játékokkal, mint a Veres Miki, vagyis nem sok új program köt le, sokkal szívesebben nosztalgiázom a régi klasszikusokkal. Sok ismerősöm hülyének is néz, amikor feljönnek, és éppen egy Castlevaniát, vagy egy Splatterhouse-t nyüstölök. Azt hi-









szem abban is egyetértünk, hogy szinte az összes RPG közül, az egyik legjobb (ha nem, A legjobb) az SNES-re készült Breath of Fire második része (most páran biztos megköveznek, de én az FF sorozatot is kb. az ötödik részig szerettem). Az említettek miatt nagyon megörültem a Megaman legújabb részének is, mivel a régi gépeken szinte az összes epizódot végigjátszottam, és nagyon szerettem a kis, kék ember kalandjait. Mondtam is rögtön a Martinnak, hogy ha nem engedi, hogy készítsek róla egy rövid tesztet, akkor bosszúból írok neki egy teljes Onimusha végigjátszást. Szerencsére engedett az erőszaknak, én megírtam a cikket, és mindenki boldog lehet (azért, amilyen görény vagyok, csak megírtam azt a végigjátszást, ha-ha!).

PÁR ÉVET VISSZA AZ IDŐBEN

A Capcom kiadónak elég sok sikerjátéka volt, de annyi részt talán egyikhez sem gyártottak (esetleg a SF család ilyen nagy még), mint amennyit a Megaemberhez. Természetesen mindegyikkel fejlődtek az előzőhöz képest, valószínűleg ezért sem untuk meg őket a hosszú évek alatt. A mostani, legújabb fejezet is előrejutás, szinte teljesen kiaknázza a stílusban rejlő lehetőségeket.

Merthogy miről is van szó? Egy klasszikus kaland, platform játékról. Hősünket irányítva, balról jobbra kell haladnunk a képernyőn, és minden szembe jövő ellenséges teremtményt szanaszét kell lőnünk. Az irányítás maradt a régi, vagyis van becsúszásunk, sima lövésünk, ugrálhatunk a falakon, valamint a tűzgomb folyamatos nyomva tartásával feltölthetjük fegyverünket egy mindent elsöprő erejű lézercsapáshoz.



CAPCOM TELEREGÉNY

Nos... miután behelyeztük a lemezt, egy jó kis beköszönő videót láthatunk, nagyon jó zenével. Amennyiben ezen tovább lépünk, és elkezdjük a játékot, meg is kezdődik a történet, állókép formájában. Éppen két ismeretlen (rossz kinézetű) emberke azt tárgyalja, hogy nagy szabású terveikre csak a két főszereplő, MM, és ZERO jelenthet veszélyt, ezért el kell őket pusztítani... Kellemes indítás, mit ne mondjak. Ezek után választhatod is az említett hősöket a kezdő pályára, aminek a végén meg kell küzdened a megszokott főgonosszal, Sigmával (ő mindegyik részben a végső ellenség). Miután legyűrted, szabadon engedi a saját magát reprodukáló vírust a világegyetemben. Na, most mi lesz? Signas (segítőnk) közli velünk, hogy még tizenhat óránk van arra, hogy megakadályozzuk az őrült tervét, különben az időből kifutva befellegzik az egész világnak, és a Sigma vírus mindent elpusztít. Ezzel egy időben megnyílnak előttünk a pályák is, melyeknek mindegyike teljesen más helyszínen játszódik (szokás szerint), van például dzsungel, laboratórium, és még rengeteg kellemes hely. Most a szokásostól eltérően nem csak az általános szereplőket lehet választani, hanem van még ráadásként a Fourth Armor, ami kék hősünket takarja, csak éppen a legerősebb páncéljában. Vele természetesen jóval egyszerűbb minden. Ha beléptél egy szintre, az óra elkezd ketyegni, és miután kiléptél (megcsináltad, eluntad, stb.), egy teljes órát levonhatsz az össz. idődből. Persze nem kell félni, a folytatások száma végtelen, ráadásul, ha elhalálozol, nem kell újra a szint elején kezdened, az általad legutoljára érintett pályaszakaszra fog kitenni a gép.

A taktika a megszokott, vagyis sorban öld le az összes főellenséget, szerezd meg a fegyverüket, és használd is azokat ellenük. Megvan mindenkinek a gyenge pontja, próbálkozz... amennyiben megtaláltad a megfelelő varázslatot valaki ellen, azt úgyis észre fogod venni a rohamosan fogyó energiájából. Nézz körbe mindig, és keress eldugott helyeket, ahol különleges tárgyakat találhatsz, ezek segítenek majd az előrejutásban (Fourth Armor már viseli őket).

Miután mind a nyolc robotot leverted, még lesz ráadás négy helyszín, meg a legfőbb ellenség. Tulajdonképpen nem nehéz végigvinni a programot, csak sokszor teljesen be kell tanulni, mikor mi történik, vagy egy nagyfőnök milyen mozdulatsort hajt végre.





MISSION CLEARED

Nagyon jó, csak ezt tudom mondani. A grafika kellemes, a figurák szépen rajzoltak (természetesen még mindig manga stílusúak). A zenék hangulatosak, ami azt jelenti, hogy pont olyanok, mint a "tizenhatbites időkben" (na jó, azért egy picit igényesebbek). A hátterek nagyon változatosak, egy helyen rendesen kiakadtam az égboltot díszítő csillagképektől, de az sem volt rossz, amikor a lávás pályán egy kőszikla mögött kapaszkodtam a falba, miközben fölöttem a forró magma elsöpört, szétégetett mindent. A történetben mindig szoktak lenni fordulatok, meglepetések, és ez most sincs másképp, szerencsére (bár azért az előző rész vége kicsit izgalmasabb volt... az idáig az etalon).

AMI VISZONT NEM TETSZIK:

1: A grafikán azért még lehetne javítani kicsit.
2: Hiányoznak az X4 gyönyörű rajzfilmjei!!! Méé' csak ezekkel az állóképekkel szúrták ki a szemünket??
3: Ahogy mindig, most is keveslem a pályákat. Legközelebb azé' párat dobjanak már hozzá!

Nos, csak ez a pár apróság volt, de igazából ezek sem akkora negatívumok, ezért mindenkinek tudom ajánlani az X5-öt, aki érdeklődik a stílus iránt, vagy, mert szintén nosztalgiázik, vagy csak érdekli, mikkel is játszottak az emberek régebben (persze akkor még rosszabb kivitelezésben). Megemlíteném még két programot, amit érdemes beszerezni, ezek pedig a Castlevania (az örök kedvenc, ennél nincs jobb), és a Megaman X4. Ezek is PS-re jelentek meg, csak kevesen ismerik őket sajnos. Akinek felkeltettem az érdeklődését, az essen nekik, megéri...

Böjtös Gábor

MEGAMAN X5

CAPCOM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

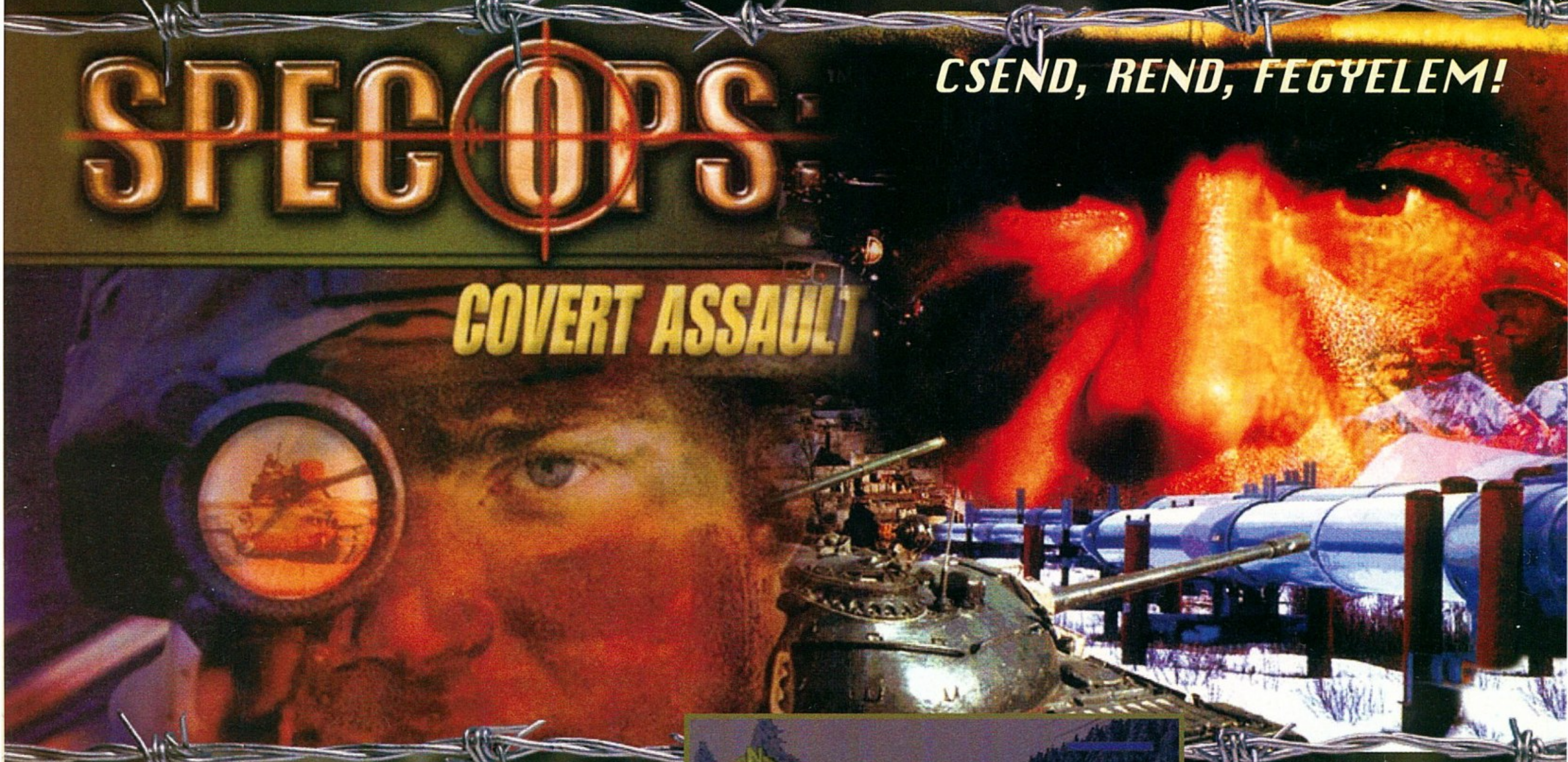
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ KLASSZIKUS HANGULAT, KLASSZIKUS JÁTÉK
× A FIATALOKNAK TALÁN TÚLSÁGOSAN IS AZ.

8.5 pont

SPEC OPS: COVERT ASSAULT

CSEND, REND, FEGYELEM!



Egy újabb kommandós játék látott napvilágot, a mostanság már igencsak szegényes Playstation piacon. Aki rendszeres olvasója magazinunknak, azoknak biztosan nem cseng ismeretlenül a Spec Ops név, hiszen már foglalkoztunk a játék első részével a Stealth Patrol-lal. A nyáron azonban a Runecraft kiadta a folytatását a Covert Assaultot, ez került tehát most górcső alá. A bevezető sajnos maradt ugyanolyan igénytelen, mint az előző részben, homályos fényképekre közelít-távolodik rá az operatőr, és közben monoton hangon magyarázzák nekünk, hogy mi-merre-mennyi. Mint ahogy azt már megszokhattuk az ilyen kommandós játékoknál (például az előző részben, vagy a Rainbow Six sorozatban) a főmenüben rögtön találunk egy Quick Start pontot, ami arra szolgál, hogy mindenféle bíbelődések nélkül rögtön elkezdhessük magát a játékot. Ez tehát nem egy bonyolult dolog, mindenféle beállítások és időhúzás nélkül a terepen találjuk magunkat, a gép egy mondatban felhívja a figyelmünket az elvégzendő feladatra, aztán hajrá! Ha egy kicsit mélyebben szeretnéd magad beleásni a rangereid életébe, arra való a One Player Game. A névbeírás után (végre egy olyan játék, ahol három karakternél hosszabb nevet is meg lehet adni!!), írásban elmagyarázzák a soron következő missziót megelőző történéseket, és a végrehajtandó feladatokkal is részletesebben megismerkedhetünk. Egyébként mindkét módban ugyanazokon a pályákon játszhatunk, és a küldetések is megegyeznek, amikből általában egy-egy helyszínen három van. Ezután összeállíthatjuk a rendelkezésre álló "keretből" az elit alakulatunkat ez pályától függően két-három emberből állhat. Az embereink között a harci helikopter belsejében válogathatunk, ha valamelyikükre ráviszzük a kurzort, a gép röviden jellemzi a fickót. A nevén kívül azt is megtudhatjuk, hogy mi a posztja (például mesterlövész, gránátos stb.), és hogy mely fegyverekkel bánik jól. Ha kétszer X-et nyomsz valamelyik emberen, a "felszerelés" képernyőre kerülsz. Itt válogathatsz a különböző fegyverek és felszerelési tárgyak között. A srácokat rendesen fel lehet cuccolni, csak figyelni kell a jobboldalt látható súly kijelzőre (weight), ugyanis minden felszerelési tárgy bizonyos terhet ró a rangerünkre, és ha elérjük a maximumot, értelemszerűen nem pakolhatunk tovább. Az elsődleges fegyveren kívül adhatunk még egészségügyi csomagot (sajnos emberenként csak egy darabot, az az egy viszont úgy vettem észre, hogy bármennyire is sérültek vagyunk mindig a maximumra gyógyít fel), robbanószert, füstbombát, meg hasonló okosságokat. És töltényt se felejtsetek el vinni magatokkal (az ikonja a fegyver mellett van). Miután kiválasztottátok az embereiteket, a pilótán X-et nyomva kezdődhet a bevetés. A helyszínek általában jó nagyok és ahhoz képest, hogy Playstation-ről beszélünk igen szépek is, bár sokszor látni amint a terep felépül, de ez olyan messze történik, hogy nem zavar bele a játékmenetbe. Azt nem árt tudni, hogy az összes pálya időre, megy, az-az annyi idő áll a rendelkezésünkre a feladat elvégzéséhez, amennyit a jobb felső sarokban láttok. Megijedni azért nem kell, mert nem vészes a dolog, ha okosan használjuk a térképet, mindig lesz elég időnk. A térképet egyébként a SELECT-tel aktiválhatjuk. A zöld pötty hivatott minket jelképezni, a piros pedig a soron következő feladat helyét. Alul még ki is van írva, hogy pontosan mit is kell csinálni, és amennyiben elvégeztük kapunk egy pipát valamelyik rublikába. Ha már itt tartunk, ejtek néhány szót az irányításról is, mert elsőre talán nem minden egyértelmű. Tehát a D-pad-del irányítod az emberedet. Az X a lövés, a Háromszöggel tudsz váltani a rangerek között. A négyzettel az időzített bombát tudod letenni, ilyenkor még a Háromszöggel vissza tudod venni, illetve az R2-L2-vel be tudod állítani, hogy hány másodperc múlva robbanjon. A Körrel a jobb alsó sarokban látható felszerelési tárgyat tudod használni (ez lehet az eü csomag a rádió vagy akár a távcső is – ez utóbbinál az L2-R2-vel lehet zoomolni). A mesterlövész fegyver távcsövét az L1-gyel tudod aktiválni, fegyver tölteni manuálisan az L2+Fel kombinációval tudsz. Az R1 folyamatos nyomva tartása mellett, az iránygombokkal tudsz a tárgyak fegyverek és a másodlagos fegyverek között szelektálni. Az R2+Le-Fel a helyzetváltás, így tudsz fél térdre ereszkedni, illetve hason kúszni. Oldalazni szintén az R2 segítségével tudsz, az L2+ a funkciógombokkal pedig parancsokat osztogathatsz a többieknek. Asszem' semmit nem hagytam ki. Visszatérve a játékra, különösebb gond nem is lenne vele, mert a helyszínek és a feladatok változatosak, sőt ha már nagyon betéve tudjuk a pályákat, lehet az idő ellen is nyomulni egy kicsit, ha ugyanis gyorsak vagyunk, a gép különféle kitüntetésekkel jutalmazza a teljesítményünket, amikkel aztán felkerülhetünk a High Score listára is. Sajnos azonban sokat ront az összképen, hogy nehéz kiszúrni az ellenfeleket, és ha még is előbb vennénk észre őket, a béna automatikus célzás miatt akkor is kétséges, hogy el fogjuk találni őket. Ugyanis néha egy méterről is fölé lövünk, mert az emberünk kezében pont úgy áll a fegyver, és akkor arról még nem is szóltam, hogy mi van akkor, ha szintkülönbség van köztünk és az ellen között. Kár hogy ezzel nagyban lerontották a játszhatóságot, mert amúgy egy 1 ponttal többet adtam volna rá. Viszont nagy pozitívum, hogy lehet ketten is játszani osztott képernyőn, amit kipróbáltunk a haverokkal és tök jó móka! Azt még azért elmondanám, hogy a játékban a fentebb említett ellenfeles mizéria miatt, igen könnyű meghalni, és ezért az átlagosnál nehezebb a stuff, és több odafigyelést igényel.

CSIPI M LEE







SPEC OPS COVERT ASSAULT

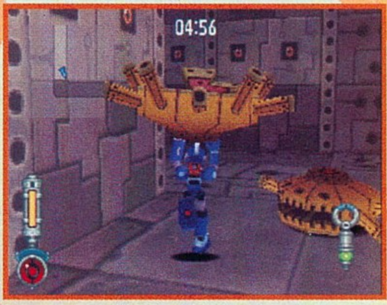
TAKE 2

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES KÜLDETÉSEK, GRAFIKA
× NEHÉZ ÉSZREVENNI ÉS BECÉLOZNI AZ ELLENFELEKET

7.5 pont



A LEGENDA FOLYTATÓDIK



Egy bizonyos játékos réteg számára a MegaMan név akkor is legenda, ha épp nincs a játék nevében a Legends szó - hiszen az egyik legöregebb számítógépes hősről van szó. Pályafutása még a sima Nintendón kezdődött, majd ha jól tudom egészen a Nintendo 64-ig jutott, mint legerősebb platform, amin szerepelt. Persze a köztes időben sem henyélt csak napszámra, hanem rengeteg játékban szerepelt, Gameboy-on, SNES-en, és többször is vendégül látta már a Playstation is. Eme Playstation játékok nagy része követte a megamanes hagyományokat, tehát a balról jobbra scrollozódó képernyőket, és az ügyességi lövöldözős játékmenetet. Mondjuk többségük csak a tengerentúlon jelent meg, és csak keveset adtak ki hivatalosan is Európában. Ezek közül az egyik a MegaMan Legends volt, ami többek közt azzal tűnt ki a többi MegaMan játék közül, hogy a készítői sutba dobták a 2D-s megjelenítést, és egy 3D-s progival lepték meg a rajongókat. Ráadásképpen még a játékmeneten is alakítottak – nem is keveset –, ez a rész ugyanis már nem az esztelen folyamatos akcióról szólt, hanem egy RPG tulajdonságokat is felvonultató kalandjáték lett a dologból. Hogy ez jó vagy sem a rajongók dolga eldönteni, tény azonban, hogy ha valaki fanatikus megamaneseként állt neki játszani a Legends-szel, valószínű csalódott. Személy szerint még én is kipróbáltam az előző részt, bár valószínű mély nyomokat nem hagyhatott bennem, mert szinte alig emlékszem már belőle valamire is. Most megjött a második rész, és egynapi játék után azt kell, hogy mondjam, nem hogy nem sokban, de szinte semmibe nem különbözik az elődtől.

A játék egy olyan hosszú intróval kezdődik (persze nem videó, csak a grafikus motorral játszatják el a történetet), hogy azt hittem soha nem is lesz vége, úgyhogy inkább elnyomtam. Nem tudom miért, de nekem amúgy is nagyon ismerős volt a sztori valahonnan, valószínűleg azért, mert ugyanabban a világban játszódik, mint az előző rész. Az emberek még mindig a felhők felett hatalmas szigetszerű gépmonstrumokban laknak/élnek, mert a bolygó nagy részét szárazföld helyett víz borítja, ha jól vettem ki valami hatalmas örvény áll a bonyodalmak középpontjában, de aztán, mint mondottam elnyomtam az egészet, és a továbbiakba is így tettem, ha átvezető jelenetek következtek.

De nézzük a dolgok tartalmi részét. A főmenüben helyett kapott egy új opció a Tutorial, ahol begyakorolhatjuk az összes mozgásfajtát egy edzőteremszerű szinten. Ugye alap hogy az irányokkal mozogsz. Ajtót nyitni, beszélgetni vagy folyamatosan nyomva tartva sétálni vagy akár hirtelen megfordulni a Körrel tudsz, az X az ugrás. A felső gombok a kamera forgatására illetve a nézelődésre használhatók. A Négyzet a lövés, az R2 pedig az automata célzás, ezzel befogni az ellenfelet, majd körbe rohanva szétlőni, szinte mindig bejön, még a főellenségeknél is. A Háromszöggel a speciális fegyverünket süthetjük el, amennyiben van ilyen felszerelésünk, belépve az invertory-ban a Körrel választhatsz a speckó fegyver és a Lifter-ed között. A Lifter a jobb alsó sarokban a mechanikus emelő karod, ezt használva egy csomó mindent fel tudsz emelni a pályákon, például: ládákat, ellenfeleket stb. Az L2-vel körbenézelődhetsz. A képernyőn a szokásos kijelzők kaptak helyet: térkép, életerő, fegyverenergia stb. Szóval, mint említettem a játék egy 3D-s kalandjáték, amiben a különböző helyszíneken mászkálgatunk, a többi szereplővel társalgunk, és haladunk előre a történetben. Persze azért lesz akció és labirintusok felfedezése is bőven. A terep egyébként viszonylag szép, ahhoz képest, hogy néha milyen nagy helyszíneket járhatunk be. Mondjuk ezt csak a szabadban játszódó részekre értem, az épületen belüli folyosószerű helyszínek ugyanis nekem egyáltalán nem jöttek be. Nagyon sivár a textúrázásuk, ezen kívül béna, hogy nincs plafon, de a legjobban az idegesített, hogy a kamerát mindig a figura után kellett állítani (ez egyébként általában mindenhol igaz), az is nemtetszésemet váltotta ki, hogy MegaMan folyton előre felé néz, még ha oldalra szaladunk is. De ugyanez vonatkozik az eldobálandó tárgyakra is, hiába állunk a képernyő felé a kis prosztó mindig a képernyőbe befelé fogja dobni az objektumokat, ez nem tudom, miért van így. Egyébként az ML1-ből megismert segítőink most is mellettünk lesznek. A kis idióta majomnál például feltölthetjük az energiánkat vagy menthetünk is. Megmaradt a fegyvervásárlás és felszerelés is, meg ezek fejlesztgetése. Később aztán speciális cuccokat is szerezhetünk, mint például sisak, meg egyéb dolgokat is. A játék tartalmasnak nevezhető, viszont nem annyira változatos hogy hosszú távon lekössön mindenkit, kivéve az RPG/kalandjáték kedvelőit, bár néha történnek események és lesznek érdekesebb pályarészek mint például víz alatti helyszín. A monotonitást pedig mindig megtöri egy-egy főellenség is. Viszont amit már a Veres Miki barátom is megemlített az első részben, mint nagy hiba – a gyerekesség – az most is megtalálható. A sztoriról mondjuk, nem nyilatkozhatom, de például a zenék, meg hangok abszolút dedósok, sokszor a falra lett volna kedvem mászni a prüntyögéstől. Végül is ha tetszett az előző rész bátran szerezd be ezt is, nagyot nem csalódhatsz, mert szinte ugyanazt kapod, (ami nem feltétlen baj, mert például a két Zelda is sok mindenben megegyezik, mégis mindkettő kihagyhatatlan), de annyira szó szerint, hogy nekem is sokszor volt olyan érzésem, hogy az első résszel játszom.

CSIPI M LEE













MEGAMAN LEGENDS 2

CAPCOM

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MEGAMAN
× SOKSZOR IDEGESÍTŐEN GYEREKES, KAMERAKEZELÉS, IRÁNYÍTÁSI GUBANCOK

6.5 pont







Hm... ismét itt vagyunk! Vége a szabadságnak, és megtörténtek a nyár legnagyobb eseményei. A Tomb Raider láz is lassan véget ér, valószínűleg már mindenki megnézte a mozikban, bevallhatom, én is (Angelina Jolie egy istennő... mit nem adnék érte, ha egyszer ő adná nekem a "jóéjtpuszit", aztán mesélne valamit, aztán... ehh, mindegy).
Remélem mindenki jól nyaralt, én személy szerint a "nyaralást" betudtam egy pár napos túrázással az országban, de ez alatt a rövid idő alatt is sikerült valami dögnek úgy szétszurkálni a lábam, hogy mostanság a Tequila is a lábszáramon keresztül távozik. Amúgy minden visszatért a normál kerékvágásba, szerkesztőségünket pedig elárasztották a legnagyobb sikerprogramok, és a gyengébb próbálkozások egyaránt. Egy párat kihalásztam közülük, ezek közé tartozik a Dark Angel is, de hogy melyik kategória szereplője, azt majd a teszt végén megtudhatod.

TÖRTÉNET NÉLKÜL

Sajnos csak egy gyengécske tesztverzió áll a rendelkezésemre, ezért a háttér sztoriról nem tudok mit mondani, borító, és videók hiányában. Amit kivettem mégis a programból, az-az, hogy 1670-et írunk, és az újév első napján ellepték szülővárosunkat a szörnyek. Mivel elég jól forgatjuk a kardot, minket kérnek fel a város védelmére. Ennyi a kezdet, azt, hogy miért akarnak ezek a lények mindenkit megölni, és miért pont most, nem tudom, de majd a végleges verzióból biztos kiderül. Mindenesetre már örülhetünk ennek az eredménynek is, mert a játék eredetileg DC-re készült volna, csak aztán mégis visszavonta a megjelenést a Metro, hogy egyem a szívüket (bár, nem lett akkora veszteség így sem, mert ebben a stílusban már ott volt rá a Record Of Loddos War, ami igen jól sikerült). Ezért féltem is egy kicsit, hogy egyáltalán nem fog megjelenni program, de úgy látszik alaptalanul.
Ohömm, igen, kicsit elkalandoztam.



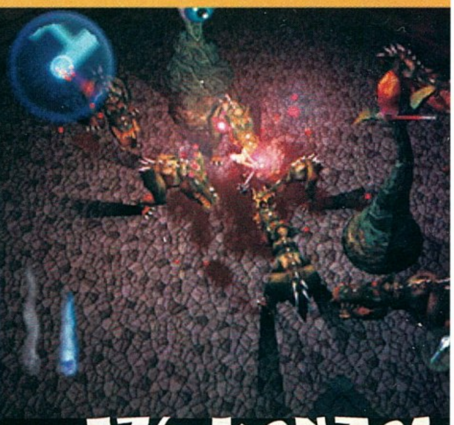
Szóval, egy huszonéves, csinos leányzóval vagyunk, akinek úgy látszik az az életcélja, hogy minden gonosz teremtményt visszaküldjön a pokolba. Ezt a rengeteg öldöklést pedig, amolyan Diablo stílusban tehetjük meg, izometrikus (kicsit oldalra döntött felülnézet) külsővel, és természetesen fantasy környezetben. Karakterünk a harcok alatt fejlődik is, úgyhogy mindent megtalálhatunk, ami erre a kategóriára jellemző.

OSTROM ALATT

Miután behelyezted a CD-t, és új játékot indítottál, rögtön a harc közepén, Westhaven-ben találod magad. A támadó lényeknek sikerült átjutniuk a védőkön, és most a békés lakókat terrorizálják, ezért nincs más dolgod, mint hogy közéjük vesd magad, és elintézd mindet.
A bal analóg karral tudsz mozogni, az X-szel pedig a kardodat használhatod (ha folyamatosan nyomod, egy jóval erősebb csapást vihetsz be az ellennek, de ilyenkor fogy a Spirited, erre még visszatérek). A szabad kezedben van még egy pisztoly is, amit a Négyzettel lehet aktiválni, a Háromszöggel ugorhatsz, a Körrel pedig védekezhetsz.
A képernyőn van egy kevéske információ, ezért segítek eligazodni köztük.
Jobb felső sarok: Tapasztalati szintjeid száma, mellette a zöld csík azt jelöli, mennyi választ még el a következő szinttől. Alattuk egy szám van, ami a pénzedet mutatja.
Bal felső: A kis monitoron láthatod, hol vannak az ellenfelek (piros pontok), a barátok, illetve a felszedhető tárgyak (zöld, sárga), de használhatod térképnek is (az R2-vel közelíthetsz, távolíthatsz).
Bal alsó: A piros csík az életerőd, a mellette lévő kék pedig a korábban említett Spirited.
Jobb alsó: Az éppen aktív tárgyaidat mutatja meg, a gombkiosztással megfelelő pozícióban.
Látom, megölted az összes támadót,









gratulálok. Még ne örülj azonban, mert most jött a hír, a két közeli falut is megtámadták, irány tehát Hom, és Rygard, a neked tetsző sorrendben. Nyomj egy Startot, a térképre kerültél, ahol most már könnyű lesz megtalálni a keresett helységeket. A kiválasztásnál csak egy X kell, és már zakatolsz is, hegyen, völgyön át. Ugyanaz a feladatod, mint az előbb, vagyis gyilkolj le mindenkit. Amennyiben már mind a három város szabad, kezdődhet a valódi játék, kalandra fel. A térképen be lehet egyébként lépni az opciók közé, a Háromszög lenyomásával, itt menthetsz is. A bejelölt helyszínek mind városokat, vagy küldetéseket takarnak, jöjjön ezekről egy kis elemzés...

A VÁROSOK

Westhaven: A szülőhelyünk, itt található a Tudás Nagykönyve is. Lesz olyan küldetés, amiben ehhez kell egy kötetet megtalálnunk, ez nekünk is segítségünkre válik, csak a hozzá való imagyertyákat kell beszerezni.

A lakosok közt botorkál egy Smythe nevű, rossz kinézetű ember... Ő az egyik elosztónk. Elosztóból minden városban kettő van, és náluk aztán tényleg minden jót megtalálhatunk. Fegyverek, páncélok, varázsitalok, de a küldetéseket is ők szerzik, ezért érdemes mindig meglátogatni őket, ha egy feladattal végeztünk. Csak szóba kell elegyedni velük (X), és már válogathatunk is a portékáik közt, vagy el is adhatunk nekik valamit. Egy-két életerő növelőt érdemes minden alkalommal venni náluk, de a fegyverzetből persze csak a legmagasabb értékűt (mielőtt megvesszük, meg is vizsgálhatjuk ezeket, ilyenkor láthatjuk, hányas levelben vannak) válasszuk ki. A küldetések mindig papírtekercseken vannak leírva, no persze azt ingyen megkapjuk. Részletesen rájuk van írva, hova kell mennünk, és mit kell csinálnunk, úgyhogy elakadni lehetetlen. Amennyiben végeztél a vásárlással, szakítsd meg a kontaktust embereddel, és lépj be a Select használatbavételével az Inventory-ba.

Amikor használni akarsz egy frissen szerzett tárgyat, itt kell kiélesítened azt. A nyíllal menj rá, majd nyomd meg azt a gombot, amivel a későbbiekben használni akarod... ilyen egyszerű. Természetesen a páncélodnak külön helye van, azzal nem kell különösképp foglalkozni, csak jelöld ki.

Van itt még egy közvetítőd, mégpedig Brody, a morcos öregúr. Nagy különbség nincs kettőjük közt, ugyanúgy mindennel foglalkoznak, de azért érdemes mindig körülnézni mindkettőjüknél.

Hom: Az Aranyszobor rejtekhelye, ehhez is lesz idővel külön küldetés.

Az elosztóid pedig: Agatha, a vén, szenilis öregasszony, valamint Jenkins.

Rygard: Az Élet Kelyhének őrzői lakják ezt a csendes kis falvat.

Az elosztóid: Adam, a fiatal harcos, aki mellesleg nálunk is tesztelget, és Paladine (csak nem a Dragon Lance krónikákból személyesen?).

A városokról ennyi elég is, jöjjenek a küldetések helyszínei.

TEMETŐK, BARLANGOK, MIEGYMÁS

Frozen Wastes: Nevéhez illően fagyott, havas pusztákat takar, mindig csak "egyszintes" missziókat rejt, ami azt jelenti, hogy ide kell jönnöd, és vagy ki kell szabadítanod valakit, vagy el kell pusztítanod az összes szörnyet.

A lényekből elég sok fajta megtalálható itt, legjellemzőbbek, a különféle gyíkok, és még pár mérgező fajta, mint az óriás pók, meg egy-két mutáns.

Tanglewood: Az erdő is "egyszintes" kalandozó terület. Általános létformái a szellemek, zombik.

Badlands: A tűzlények földjét őslények, és mutánsok uralják. Szintén alapküldetések várnak rád.

Ancient Forest: Az ősi Erdő az első, a három hagyományos helyszín közül. Minél lejjebb kell menned az emeletek között, annál nehezebb lesz a feladatod, az ellenfelek, pedig egyre erősebbek. "Lakossága" megegyezik a Fagyott Pusztákéval.

Necropolis: Nevét a területén található rengeteg ősi kriptáról kapta. Az emberek félnek ide belépni, mert minden szintjét az élőholtak uralják, hasonló Tanglewood-hoz.

Lost City: És végül az elveszett város maradt utoljára, elfelejtett titkaival, meg nem fejtett rejtélyeivel. Élővilága a Rossz Földekre is kivándorló fajokból áll.

Azt hiszem ezekről nem is érdemes többet beszélnem, talán a fegyvereket lenne célszerű elemezni.

Sabre: Hagyományos kard, különböző erősségűeket lehet találni, vagy vásárolni (ez igaz mindegyik harci eszközre, ezért a többinél nem fogom leírni). Speciális sebzése van az élőhalottak ellen. Azt ugye már nem kell leírnom, hol érdemes használni.

Vampire Sword: Az ősi vámpírfajok hagyatéka ez a különleges pengéjű szerszám. Mutánsok ellen különösen hatásos, képes az energia elszívásra.

Broad Sword: Ezt a kétkezes fegyvert hősnőnk egyben is megtartja vidáman. Az élőholtakkal szemben nagyon jól használható, leginkább a szellemek nem bírják elviselni csapásait.

Scythe: Amennyiben kézbe veszed, vigyázz, mert még azt hiszik az emberek, hogy az Oroszok jöttek vissza, és a fejedet veszik. Amúgy a sarló kellemesen simul a tenyérbe, és az elfelejtettek ellen is kiválóan alkalmazható.

Axe: A klasszikus szekerce már a Golden Axe-ban is megtette a hatását, így itt sem kell félteni... különben is félnivalójuk csak a szellemeknek lehet tőle.

Mace: Arcok cirógatására is alkalmas ez az aranyos kis buzogány, ha meglendíted, senki sem menekülhet, legfőképp, ha mutáns az illető.

Bomb: Tömegoszlatásra lett tervezve ez a "kicsike", de a főellenségek sem kedvelik. Viszont spórolj vele, mert a muníció eléggé korlátozott.

Pistol: Végig érdemes meghagyni a segédszerepét a jó öreg mordálynak, mert sokszor a segítségünkre válhat.

Ennyi volt a fegyverek listája, most már jöjjön az értékelés.

VÁMPÍR APOKALIPSZIS

Nos, elég kellemesre sikerült a DA, le a kalappal. A grafika nagyon szép, de kicsit egyformák a hátterek. A zenék, és a hangok viszont iszonyatosan el lettek találva, rendesen meghozzák a hangulatot, ráadásul végre nem kaptam idegbajt semmiféle kattogástól, klaffogástól, szörcsögéstől, meg hasonlóktól, amik a legtöbb ilyen játékot jellemzik (a Record-nál a csizma dobbanásaitól mentem már a falnak). Az irányítás is egyszerű, és nagyszerű lett, tehát szinte minden stimmel... de azért csak ott van ez a frányа "szinte"! A szavatosság... a feladatokat nem köti össze semmi kerettörténet, csak megkapjuk a levelet, megyünk gyakni, vásárolunk a frissen szerzett pénzből, aztán minden kezdődik elölről. Legalább egy-két szóváltás, történetmesélés lenne közben, de semmi. Ebben a formában pedig senkit sem köthet le sokáig a program. Miért kellett egy ilyen kis hülyeséggel elrontani az egészet? Pedig olyan szép lett volna az eredmény, így viszont nem lett több egy szimplán jó játéknál. Hát normálisak ezek a készítők? Na, nem baj, majd legközelebb talán jobban sikerül (egy folytatást esetleg, kedves Metro?), addig pedig majd játszom valami mással, mert így olyan mintha félkész termékkel próbálkoznék. A Recordnál ugyibár azt írtam, nem fogja lekötni a Final Fantasy-n felnőtt generációt... hát ez a Dark Angel-nél még inkább igaz. Már csak egy dolgot nem értek... mi a frászt akartak a készítők ezzel a Vámpír Apokalipszis alcímmel? "Csakmerthogy" alig találtam benne nosferatukat, ami igencsak érdekes egy ilyen címnél...

Böjtös Gábor





DARK ANGEL VAMPIRE APOCALYPSE

METRO 3D

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (289 KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IDÁIG AZ EGYIK LEGJOBB PRÓBÁLKOZÁS

✗ LENNE, HA NEM HIÁNYOZNA ANNYIRA A TÖRTÉNET!

8 pont

UEFA Challenge

FOCI – AHOGY MI SZERETJÜK?

A fociprogramok nekem mindig komoly fejtörést okoznak! Ez az egyik legszubjektívebb része az egész sportjáték ágazatnak. Mert mitől lesz jó egy meccs? Attól, ha sok helyzet van és esetleg a végén még nyerünk is. Ha viszont sikerül nyerni, akkor egyáltalán nem biztos, hogy visszaemlékezünk majd azokra a pillanatokra, ahol szidtuk a készítőket, mint a bokrot.



A másik dolog, ami miatt némi kételkedés lett úrrá rajtam, annak az egyszerű tapasztalatnak a ténye, amely idén tavasszal (vagy még régebben) esett meg velem az egyik nagy bevásárlóközpontban tartott focibajnokságon (természetesen PS-focibajnokságon). Az egyik elég trágya játékkal kellett a mérkőzéseket játszani, ám amikor az egyik szervezővel elkezdtem beszélgetni, megdöbbenve vettem észre, hogy ő az említett játékot az egyik legjobb fociprogramnak tartja a piacon. Arra a kérdésemre, hogy a nehézkes passzolás és az idióta kapus mozgás hogy fér bele ebbe a képbe, azt mondta, hogy "attól lesz az egész izgalmas, ha nem tudod irányítani". Pár napig még döbbenten szédelegtem IQ-bajnokom kritikai észrevételeitől, és hiszitek vagy nem, igazából azóta nem kaptam foci játékot, így nem is merült fel bennem ez a dolog.



Most, hogy lassan a cikkem feléhez érek, már ideje lenne tudatnom, hogy tulajdonképpen melyik játékról készülök véleményt mondani. Ez az UEFA Challenge legfrissebb kiadása a PS2-re, ami sok pozitívumot vonultat fel, ám sajnos megint csak azt kell mondanom, hogy a játék színvonalát leginkább kis hazánk tizenegy válogatott futballistájához hasonlíthatom: komoly előkészítés, nagy ígéretek, majd amikor bizonyítani kell sajnos a "trágya"-jelzőt sem igazán érdemli meg, mert még az is vagy 3 osztállyal feljebb van, mint ez a teljesítmény.

Persze megkérdezhetitek, hogy pontosan mi is az én problémám a játékkal? Kéremszépen...irányíthatatlan! Annyira lassú és nehézkes minden mozdulat, hogy olykor már a fejemet akartam a betonfalba verni mérgemben. És a legrosszabb az egészben az, hogy látványra lenyűgöző. Olyan szépen animáltan rohangálnak a játékosok, ahogy még sehol. A labdakezelésük technikai, látványi része szinte már javíthatatlan, csak a probléma ott kezdődik, amikor mondjuk egy gyönyörű átadást egyszerűen nem tudok levenni, vagy egyből továbbítani, mert képtelen a gép teljesíteni azt a ritmust, ahogy én nyomtam a gombokat. És erre nem elég kifogás, hogy "túl gyorsan nyomod". Nem akarok folyton azzal a szerencsétlen Fifa-sorozattal példálózni, de ott mégis mennek azok a fránya passzok. Ott nem kell kétségbeesetten nyomkodnom össze-vissza a kapu előtt, amikor gólt szeretnék lőni, ott pontosan tudom, hogy melyik gombra mit fog reagálni a gép. Különös fintora ennek a játékkritikámnak, hogy épp most gyepálja el a válogatottunkat egy futballnagyhatalomnak aligha nevezhető Grúz válogatott. Mire ez megjelenik, addigra valószínűleg már mindenen túl leszünk, még kedves és barátian szerető szomszédjainkkal is megvívjuk azt a híresen várt mérkőzést, mégis ha úgy érzitek, hogy kicsit túlságosan dühös az írás, kérlek titeket, tudjátok be annak, hogy épp két oldalról látok sz*r focit per pillanat, az egyik a PS-ből jön, a másik meg a tévéből Grúziából élőben. Pedig igazából egyik sem érdemelné meg, hogy egyáltalán energiát pazaroljak rá, mégis a játékról talán annyit még elmondanék, hogy a dilettáns játszhatóságtól eltekintve minden a helyén van, még hangilag és csapatilag is. Alapkövetelmény, hogy minden csapatnévsor benne legyen és ennek teljes mértékben eleget tesz. Azt, hogy hazai csapat van-e a játékban igazából megnézhettem volna, de nem néztem meg, mert nem érdekel. Majd ha lesz itthon foci, akkor majd keresni fogjuk a játékokban is. Ha engem kérdeztek, adtok egy esélyt a programnak, mert a bevezetőben leírt esemény miatt már erősen kételkedem abban, hogy más is osztozik a véleményemben a játékokat nézve.





Ha olyan helyen vásároltok játékot, ahol ki lehet próbálni, kérjetek egy jó 5 percet a programmal, és döntsétek el, hogy megér-e ez nektek x ezer forintot vagy nem. Ha igen, akkor jó szórakozást kívánok hozzá, ha nem, akkor várjatok még egy kicsit, remélhetőleg nem csak nekem tűnik nevetségesnek az irányítás, és idővel megérkezik az az utópisztikus pillanat, amikor nem csak a Fifa/ISS-feliratú játékokban lehet megbízni, sőt ha jobban belegondolok ilyen már volt, csak mondjuk nem a PS2 piacon.



Jó másfél éve kezdődött az a tendencia, ami az éppen a stafétabotot átadni készülő első Playstation, a piacon eredményezett némi javulást a játékok színvonalában. Pont az Uefa Challenge volt egész játszható, no nem mondom, hogy egetverően jó, de érezni lehetett a javulást. Akkor azt reméltem, hogy az új PS megjelenésével, majd ez a tendencia átültetődik ide és az eddigi javulás nem vész el, ám ha ez így megy tovább, akkor várnunk kell még jó 3 évet, a PS3-ra, és annak a megjelenése előtt kb. fél évvel lesznek olyan focijátékok ezen a konzolon, melyekkel érdemes játszani. Persze ebbe az Orwell-i jövőképbe nem tartozik bele a Fifa, mert valahogy az mindig használhatóan sikerül. Még ennyit sem volt kedvem írni a játékról, azt pedig kifejezetten rossz húzás volt, hogy közben a "rendes" tévén is focit néztem, ráadásul pont ezeket a szerencsétlen falábúakat. Legyen eme írás, hát elrettentő példa mindazoknak, akik hisznek még a kerek, bőrlabda varázsában és minden örömben, amit adhat, mindegy, hogy azt egy stadionban, egy számítógépen vagy akár mindkét helyen teszik. Ezt a varázst is el lehet rontani és a legszomorúbb az egészben az, hogy el is rontják lassan már rendszeres jelleggel. Talán kicsit negatív a cikk, de sem a játék, sem a sport magyar színvonala nem érdemel ennél többet. Ennyi.

aDaM





UEFA CHALLENGE

INFOGRAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	SRALMAS
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

14 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (155 KB)
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ SZÉP
× A SZÉPSÉGEN KÍVÜL MINDEN

4 pont



MDK 2 ARMAGEDDON

A FIÚ, A KUTYA ÉS A SZENTLÉLEK(?)

Őszintén bevallom, az MDK (Massive Difficult Knews) első részét alig negyed órát láttam, s nem fogott meg annyira, hogy bővebben belemerüljek. Valószínűleg hiba volt, ugyanis az MDK2-ben úgy 20 perc után már nagy lelkesedéssel irtottam a gonosz és szemtelen idegeneket.

Igen, az idegenek szokás szerint világuralomra törnek. Ebben csupán három személy tudja megakadályozni a mocskos kreatúrákat: Dr. Hawkins az őrült tudós (nekem minden tudós őrült amúgy is), a takarítóból hőssé lett Kurt, valamint a hatkezű (lábú) Max, aki egy robot eb (gondolom olajfoltot hagy a járdán). Ez már sejteni engedi, hogy a játék a régi amerikai képregényeket hozza vissza hangulatával és grafikájával egyaránt. A világ megmentését nem egyszerre végzik, szintenként cserélik egymást néha kényszerű okok miatt, s ez a változatosság csak jót tesz a gameplay szempontjából. Természetesen más fegyvereket és képességeget kapunk személyenként, valamint más harci taktika is alkalmazandó ilyenkor.

A szuper kezeslábast viselő Kurt speciális ketyeréje egy távcsöves fegyver, amibe többféle lövedék is tölthető, s néha ezektől függ a továbbjutás egyes helyeken. De nem kell elöről kezdeni a szintet, ha kifogyunk egyikből-másikból, a kérdéses ponton ugyanis újratermelődik az éppen szükséges muníció. Kurt ruhájába be van építve ezenkívül egy lebegtető ernyőféleség is, célszerűen az ugrások meghosszabbítására valamint repülésre, már ha találunk felfelé szálló légáramlatot. Max a mechanikus kutya egyszerre négy fegyverből képes tüzelni (pedig milyen jól nézne ki a földön tekeregve, miközben mind a 6 végtagja fegyverekkel van tele), repkedés céljából pedig egy Jetpack áll a rendelkezésére, amiből repülés alatt folyamatosan fogy az üzemanyag, szerencsére (?) menet közben is tölthető ha van kút a közelben. Ennek továbbfejlesztett változata az Atomic Jetpack, ami viszont tölti magát ha nem használjuk. Na ettől a jetpack találmánytól dühöngtem a legtöbbet a játék folyamán. Figyelni a repülésre, közben lövöldözni és nem megfeledkezni a gyorsan fogyó naftárol nem nekem való feladat. Persze nem kizárt az én bénaságom, de szerintem ez inkább szívatás volt, mint játék a készítők részéről, különös tekintettel a történet vége felé, mikor egy hatalmas torony tetejére kell feljutni ezzel. Na igen, a végére maradt a prof, Dr. Hawkins. Tipikus idősödő tudós, és mint ilyen a fegyvere sem egy Gattling gépágyú, hanem az esze. Például bal kezében egy kenyérpirító, a másikban egy vekni kenyér és kész is a halálos pirítósvető. A bagettel rakétázni lehet, de van egy gránátként használatos variáció is. Repülni nem tud a doki, viszont egy kis izotópokban gazdag anyagot benyelve óriás mutánssá válik időlegesen, így fel tud mászni magasabb helyekre is (ha a főgonosz ellen őt választjuk, a legvégső csapást is így kell megtennünk).

A játékmenet nagyszerű, bárkit irányítva tökéletesen kontroll alatt tarthatjuk az eseményeket, s a kamera sem fog gondot okozni senkinek. Persze nem csak a harcon van a hangsúly, logikai feladatokkal is megszórták a játékot rendesen, bár legtöbb megoldása nem okoz különösebb nehézséget. A játékon keresztülmenő történet egyszerű, és inkább cselekménydús mint érdekfeszítő, jól viszi előre a gamét. A kontrollerkiosztás variációi között bárki megtalálhatja a neki megfelelőt, ez sok játékban igen elhanyagolt rész sajnos, elég dühítő, mikor az ember reflexből oldalazna, erre az irányított akármi elkezd vadul tüzelni vagy forog egyhelyben. Grafikailag erős négyes az anyag, talán az miatt, hogy először Dreamcastra és PC-re jelent meg, így nem sokat variáltak a PS2 verzióval. Szép és jól megtervezett pályák, csak egyrészt kissé üresek, másrészt pedig valami látványosabb fény-árnyék rendszer jól jött volna. A tér az viszont hatalmas, nem emberi méretekre tervezett. Ettől a látványvilágnak van egy jól meghatározott egyedi stílusa, amit a jól megválasztott színek még csak fokoznak is. Profi munka, nem unalmas és egyhangú, viszont nem is akartak mindent egyszerre belezsúfolni a játékba. A szörnyekről ugyanez mondható el, nincsenek buta és csak ölni akaró undorító lények, az idegenek intelligensek és viselkedés szempontjából kissé pimaszok is. Életüket néha csak egy jól irányzott távcsöves fegyver lövése oltja ki, gondolok itt konkrétan arra a típusra, aminek a sisakját kell belőni. Nem mindig érdemes leállni és irtani őket amíg jönnek, hanem körül kell nézni egy esetleges gépezet után, amiből az utánpótlás érkezik s ezt megsemmisíteni. A zenéről és a hangokról még nem szóltam semmit, de nem is tudok, a gaméhoz illő, jól eltalált rész ez is.





Mit is mondhatnék még? Az MDK2 élvezetes és szórakoztató (meglepő és mulatságos), persze annak aki szereti az ilyen műfajt. Jól vigyáztak a játszhatóságra, ha meghalunk az a saját bénaságunk miatt lesz nem pedig azért, mert elakadtunk a díszletben, esetleg irányíthatatlan az aktuális figura. A pályák kellőképpen változatosak, a megoldandó feladatok úgyszintén, szóval aki egy könnyed és jó játékra vágyik, annak egyszer legalább meg kell mentenie a Földet az MDK2-vel is.

Dzson







MDK 2
ARMAGEDDON

INTERPLAY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (70KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉLVEZETES JÁTÉK
× NEM NAGYON HASZNÁLJA KI A PS2-T

8.5 pont

DESZKÁSOK DESZKÁRA FEL!

Mielőtt belekezdenék az ESPN Skateboarding elemzésébe, mindenképp le szeretnék szögezni valamit: az esetek kilencven százalékában nem tudom igazán tesztelni ezeket a játékokat, be kell vallanom – nem tudok velük játszani. Persze az is lehet, hogy egyszerűen nem mozgat a játék és ebből adódóan nincs késztetésem a hosszadalmas tesztelésre. Ez különösen akkor szokott problémaként jelentkezni, amikor bulikon össze kéne mérnem a tudásomat egy vérprofi gördeszkás szakértővel és bizony alul maradok az esetek magas százalékában.

Pontosan ebből az okból kifolyólag nem fűztem komolyabb reményeket az ESPN Skateboardnig teszteléséhez, de azt kell mondanom, hogy kellemesen csalódtam, mert a játék egészen emberközeli és végre nem csak azoknak szól, akik fejből vágják az összes gördeszkás figurát és ugrástípust. Persze az is lehet, hogy az intró tévesztett meg, bár ott némi kettősségről tudok beszélni, mert a Linkin Park alapból jó hangulatot teremt, viszont maga az intró képileg gyakorlatilag egy nagy nulla. Pusztán videofelvételekből van összevágva, persze ettől függetlenül úgy érzem, talán ez az egyetlen olyan pontja a játéknak, ahol hibát találtam.

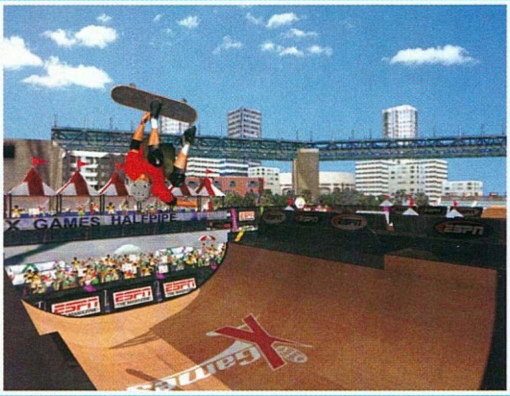


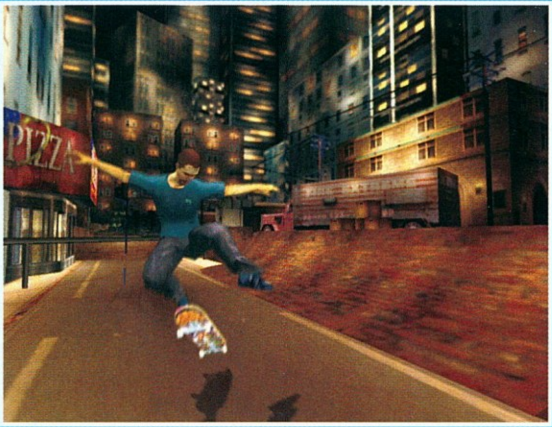


Viszont öröm az ürömben, hogy ha megnézitek azt a pár bevezetőképet olyan mozdulatokat láttok, amiket kisebb csodaként definiálnék. Azt, hogy valaki jó 8 métert csússzon egy lépcsőkorláton keresztben egy gördeszkával igencsak felpörgető dolog látni, itt kapna az ember kedvet, persze a józan eszem még időben közbelépett, így nem kell a földről kapargatni a testrészeimet.

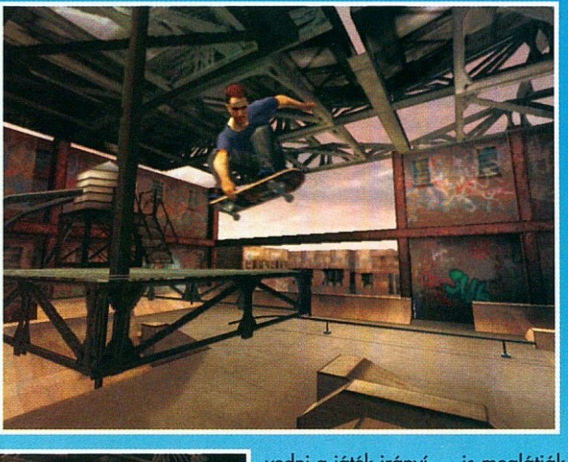
Szóval, visszatérve a játékhoz, ami nagyon tetszett többek között az a hangulat. Tökéletes atmoszférája van a dolognak. A zenék összeválogatása nagyon komoly, és itt nem csak a Linkin Park miatt vagyok elfogult. A játékban rengeteg verseny és bajnokság között válogathatunk és természetesen összemérhetjük az erőinket cimboráinkkal is. Nekem külön tetszett, hogy vannak olyan pályák, melyek városokban vannak, és itt most nem azokról az utcai gördeszkaparkokról beszélek, hanem kőkemény utcai pályákról, például Los Angelesben, ahol egy hosszú utcán kell folyamatosan deszkáznunk, kihasználva a lehető legjobb korlátokat, járdaszegélyeket és mindent, amire vagy amiről ugrani lehet.

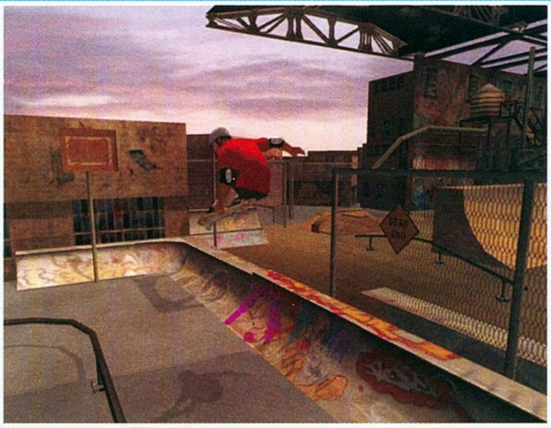
Nem igazán érdemes helyet pazarolni rá, de azért leírom, hogy természetesen valós személyek vannak a játékban és deszkáinkat is valós tulajdonságok alapján kell összeraknunk, mégpedig nagyon könnyen és érthetően. Ebből következik, hogy maga a menürendszer is baromi szép és könnyen átlátható. Ha a játék grafikáját nézzük, teljesen rendben van, bár én még mindig úgy érzem, hogy jó fél év kell, mire el tudunk mi tesztelők vonatkoztatni a PS2 által nyújtott grafikai színvonaltól. Akkor talán több "gyenge" jelzőt aduk majd a grafikára. Tehát az ESPN Skateboarding-nak a látványvilága szinte tökéletes és ebbe nyugodtan beleszámolhatjátok az összes elemet a menüpontoktól, a töltések alatt látható képernyőn át egészen a hátterekig és a deszkák kidolgozásáig.





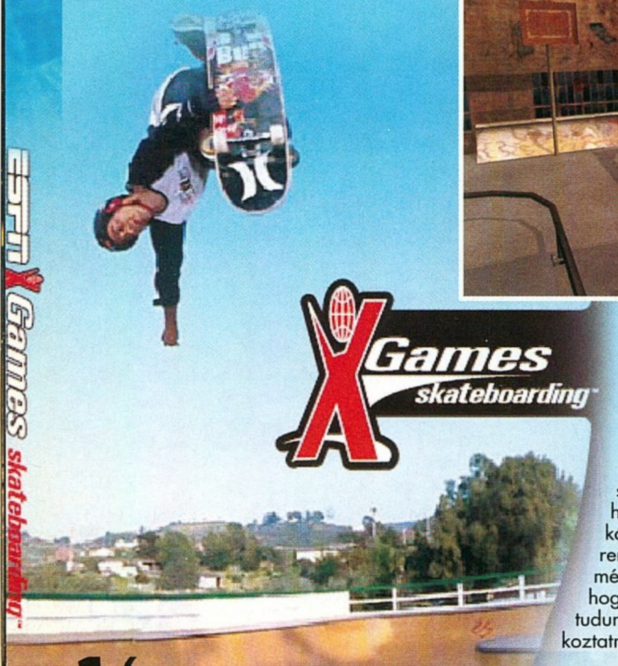
Ott vannak a szeren a dolgok és igazából ez az, ami miatt a játék szinte saját magához csinál kedvet. Sokszor kérdezik tőlem, hogy szerintem mitől lesz jó egy igazi sportjáték, mi az az összetevő, amitől a többi fölé emelkedik? Akkor jó egy játék, ha kedvet csinál a sport kipróbálásához a 3D-s, valós világban is. Ez a játék pontosan ilyen. Persze a hozzám hasonló szkeptikusok rögtön elkezdenének szenvedni a játék irányításával. Erre is gondoltak a készítők és megalkották az eddigi talán legjobb segítőrendszert. Mindenek előtt, alapból leszögezném, hogy nem nehéz a játék! Ha nem követtek el egy gigantikus hibát, nem fogtok elesni, de ha valaki többre vágyik és gördeszkás tudását is ki szeretné terjeszteni a profi színvonala, játék közben csak meg kell nyomnia a Select-et, majd a Command list pont alatt tisztán, érthetően le van írva minden mozdulat, külön kategorizálva a legfontosabb stílusok szerint (amihez én még sajnos hülye vagyok). **(Meg a TV-zéshez is. Martin)**





Ha valaki még így sem tudja, hogy is kell nagyokat pörögni és hatásosakat szaltózni deszkával a lábán, nézzen mélyen magába. A valós városi pályák alatt egyébként jópofa, hogy járkálnak emberek és autók, akik rendszeres jelleggel be-be szólnak nekünk abban reménykedve, hogy eltakarodunk előlük. Mivel ezek a fránya játékok egyre élethűbbek, magukat az eséseket is igencsak hatásosan sikerül modellezni, ami az ESPN Skateboardnig-ban bizony nagyon jól és érezhetően átjön. Néha még az én arcom is eltorzult, pedig nyilvánvalóan csak egy gépi karakter esett el és nem én. A benyomásaim a játékról csak jók voltak, még akkor is, ha igazából nem vagyok otthon a sportban. Azon gondolkodtam, hogy ha nekem, egy anti-gördeszkásnak ennyire bejött a dolog, akkor mit érezhet egy olyan arc, aki fél életét a Hősök terén töltötte és szinte már odaragadt a deszka a lábához. Igazából nekik ajánlom ezt a programot, mert ők azokat a pozitívumokat is meglátják, melyeket egy kívülálló sosem venne észre. Persze a negatívumokkal is ez a helyzet, de mivel én nem vagyok szakértő, még egyszer és utoljára is csak megerősíteni tudom a híresztelést, miszerint: az ESPN Skateboardnig a legjobb gördeszkás játék, amit eddig a piacra dobtak. Ha valaki nem hiszi, járjon utána.

aDaM



ESPN SKATEBOARDING

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (40 KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KÖNNYEN KEZELHETŐ
× AZ INTRO GYENGE

8 pont





MX2002 featuring Ricky Carmichael

Nem vagyok éppen a helyzet magaslatán. Ülök a szobámban, ebben az iszonyatos hőségben, a vérem már jéghideg ásványvízzé vált, annyit ittam ma belőle. Szomorúan gondolok olyan ismerőseimre, akik, lehet, hogy pont ebben a percben tombolnak a szigetes HIM koncerten, vagy jelenleg valamelyik tenger partján élvezik a napsütést, és bámulják a jobbnál jobb csajokat (akik természetesen egy szál tangában mutatják meg minden bájukat), és unottan szürcsölik a mangó levet. Én bezzeg itt ülök, bezárva, és már három napja szeretnék kész lenni az MX kritikájával, de még semeddig nem jutottam benne, mert nincs erőm még a gépem bekapcsolásához sem (ha mégis, akkor folyamatosan a Red Faction pörög a lejátszóban). Szóval nem megy minden úgy, ahogy kéne, de azért most már összeszedem minden energiámat, és nekiállok a program teszteléséhez...

MOTOCROSS MÁNIA

A hírekből ítélve, jelenleg szinte minden nagyobb kiadó próbálkozik egy motocross program fejlesztésével, ami valahol érthető, mert végre talán ki lehet hozni valamit a stílusból a jelenlegi erőgépekre. A verseny legelső résztvevője az MX2002, ami a THQ gondozásában látta meg a napvilágot (én már viszont szeretném meglátni a holdvilágot, mert miután már a szemeim szépen kicsordogáltak, lassan az egész testem is átalakul egy nagyobb tócsává a földön), és elég jóra sikerült. Indítás után a legelső, ami szembetűnik nekem, az, hogy embertelen, amit ezek a srácok művelnek a motorjukkal. Ez a beköszönő videó pont olyan, mint amilyennek lennie kell, tele van látványos ugratásokkal (úgy érzem találtam egy újabb sportot, amiben nem fogok részt venni, mert különben idő előtt eltávozom szívelégtelenség miatt), jó vágásokkal, és egy remek számmal, ami nagyon elnyerte a tetszésemet.

A főmenüben vár egy-két lehetőség, természetesen érdemes először az opciókat megtekinteni, és az alapbeállításokat tanulmányozni. Ha végeztetek vele, még mindig maradt öt lehetőség. Van multi, ahol osztott képernyőn versenyezhetünk a haverokkal, ezen kívül maradt még négy, egyszemélyes verzió. Az Exhibition a szabad verseny (ún. árkádmód), a Freestyleban a mutatványokat gyakorolhatjuk be, tökéletesíthetjük őket. A legmegnyerőbb pedig a karrier változat (új kezdése, vagy régi folytatása), ahol a hagyományokhoz hűen indulhatunk egyre keményebb versenyeken.

Ugy érzem, a szabad versenyről nem érdemes írni, mindenki ott, és azzal versenyezik, ahol, és akivel akar...

A mutatványos feladatoknál lehet buszok felett ugratni, pontszámokkal versenyezni, és kombókat alkotni. Ezek elég jól lekötnek egy darabig, de a legjobb, mint már említettem, a karrier.

Először megalkotod a saját versenyződet (felöltözteted valódi márkák alapján), nevet adsz neki, végül keresel egy szponzort. A megnyíló Calendar pont alatt indulhatsz a versenyeken, a Standings-ben a pontszámokat nézheted meg, a Save feliratnál menthetsz. Egy-egy kupa hetekre van bontva, ezek a hetek pedig mindig egy versenyt takarnak. Az elején még elég könnyűek, de aztán egyre nehezebbek, főleg majd a komolyabb bringáknál, merthogy természetesen köbcenti kategóriák szerint fognak megjelenni előttünk a kupák is, és hát a karrierünk utolsó heteiben rendesen megizzadunk majd, mire sikerül megvernünk a konkurens csapatokat (cégeket).

REPÜLÉS SZÁRNYAK NÉLKÜL

Nézzük az irányítást! A nyilakkal, és a bal analóg karral manőverezhetünk, az X a gáz, a Négyzet a fék, és a hátramenet, de ezt a két utóbbi műveletet megtehetjük a jobb analóggal is. A Select a kameranézetek váltására szolgál, a Start a Pause menüt nyitja meg. Az R1 lenyomásával a nagyobb kanyarokat vehetjük be komolyabb sérülések nélkül, ilyenkor ugyanis kitesszük a lábunkat is a biztosabb kanyarodás érdekében. Az L1 állítólag valamiféle kapaszkodásra szolgál, de én nem nagyon használtam. Az L2, R2 pedig gyorsít kicsit, valamint ezek a legfontosabb eszközök a trükközéshez. Amennyiben egy ugratásnál lenyomva tartjuk valamelyiket (mikor már a levegőben vagyunk), és mellette még az X, Kör, Háromszög, Négyzet négyes közül is benyomjuk a nekünk tetszőt, egy kápráztató mutatvánnyal fogjuk megnyerni magunknak a közönséget. Egyébként a magasabb ugratásoknál még úgy is lehet látványosságot produkálni, ha a repülés kezdetén elkezdjük nyomni vagy az előre, vagy a hátra irányt, egészen addig, amíg megcsináltunk egy szaltót, és sikeresen leérkeztünk a földre. Amennyiben pedig igazán látványosak akarunk lenni, kombinálhatjuk a szaltókat, a sima trükkökkel, így rengeteg pontot bezsebelhetünk, ezek az ún. kombók.

EZ MIND SZÉP, DE MENNYIRE ÉLVEZETES A JÁTÉK?

...kérdezheti mindenki joggal, és azt hiszem, kielégítő választ tudok nyújtani. Nagyon!!! Ez idáig a legjobb ilyen stílusú program, amivel valaha is találkoztam. Bár a grafika kicsit szolid, és szegényes, szinte ez az egyetlen komolyabb hibája a játéknak. Az irányíthatóság nagyon jó, egy-két kisebb baki kivételével kézre álló, és egyszerű. A hangok, zenék kiválóak, telitalálat mindegyik szám, bár azért jó lett volna egy-két Korn, vagy System of a Down is, de ez már



csak saját kívánság. Szerencsére a program legfontosabb része, a szavatosság is elég hosszú lett, köszönhetően a változatos játékmódoknak, és a rejtett extráknak. Ami leginkább tetszett, az a motorok mozgása... egy nagyobb ugratás után, mikor leérünk, és próbáljuk megtartani a motor feletti uralmat, tényleg olyan érzésünk van, mint amilyen a valóságban is lenne. Időnként, amikor bénáztam valamiben, és küzdöttem az egyenesben maradásért, rendesen felgyorsult a szívverésem, szinte már éreztem, ahogy közeledik a föld, nagyot csattan a robogóm, és én elterülök, mint egy levelibéka. Nem mondom, szép látvány lenne, de azért kihagyom. Helyette inkább ajánlom a stuffot mindenkinek, aki szereti ezt a sportot, és még nem talált olyan programot, ami kicsit is visszaadná a valódi hangulatát.

Böjtös Gábor

MX2002

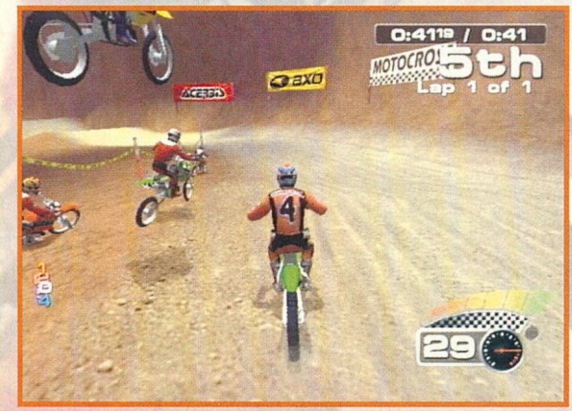
THQ

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (182KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON JÓL KIVITELEZETT PROGRAM
× A GRAFIKA, ÉS NÉHÁNY APRÓSÁG

8 pont





LE MANS 24 HOURS

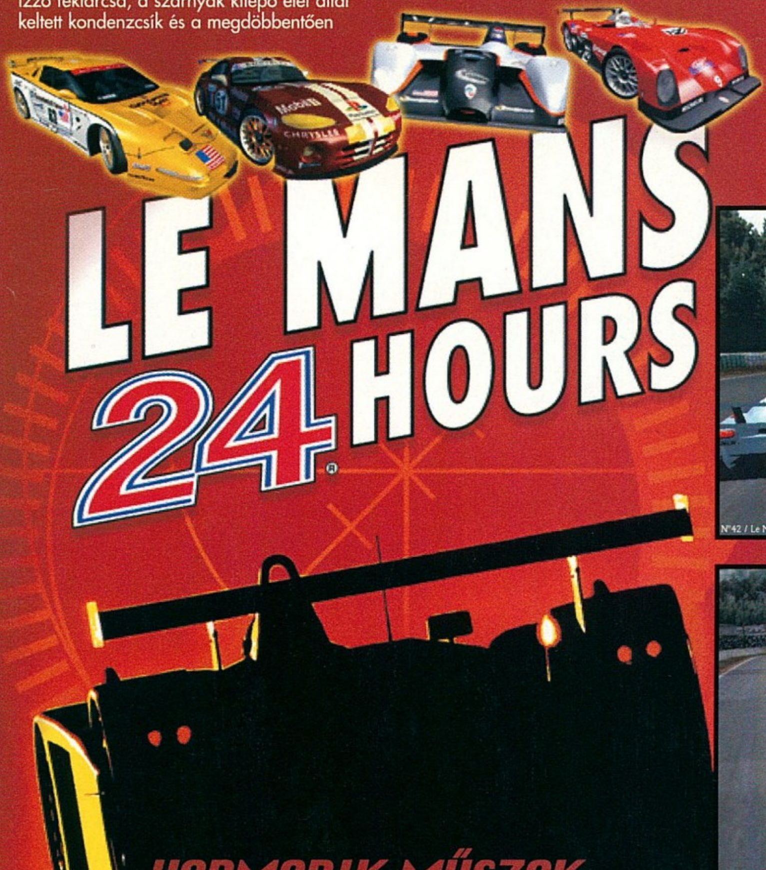
Mióta 1923-ban a Lagache-Leonard páros első helyen vitte célba Chenard & Walker autójukat sokat változott a világ. Mindenesetre ők azok, akikhez a legelső Le Mans 24 órás győzelem kötődik, így mindenképpen meg kell őket említeni. Bár Európa a Forma1 zajától hangos, nem szabad megfeledkeznünk más viadalokról sem, pláne ha az adott verseny nagyságrendekkel többet vesz ki emberből és gépből, mint a másfél órás könnyed, marketing-szagú száguldozás.

Így gondolom nyilvánvaló, hogy nem valami arcade fantáziáláshoz van szerencsénk, hanem egy egészen jó szimulátorhoz. Már az elnyerte elismerésemet, hogy a program felajánlja a 60Hz-s üzemmódot, így simábbá téve a látványvilágot. A picit kiábrándító intró ne zavarjon meg senkit, a játékban a grafika azért jobb lesz. Természetesen nem csak a 24 órás futam áll rendelkezésünkre, játszhatunk Petit Le Mans vagy egyéni versenyeket is. A futamok idejét szintén megszabhatjuk, nem kell egy napon keresztül markolni a kontrollert, bár őszintén szólva kíváncsi vagyok hogy lesz-e olyan fanatikus, aki képes egyedül vagy haverral felváltva végignyomni a nagyversenyt. Alapvetően három géposztály létezik, a GT és a zárt, illetve nyitott prototípusok, a kezdetben választható autókhoz és pályákhoz természetesen lehet nyerni továbbiakat is. Verseny előtt a szokásos autó beállításokat is megtehetjük, a motoré például a verseny hossza alapján határozható meg. Többek között feltűnik itt is a kezdőknek való automata fékezési és vezetési segédlet a nehézségi szint meghatározásánál, bár szerintem ezzel tehető a legunalmasabbá egy futam, hisz alig kell valamire figyelni ezek után.

A régebbi nem túl sikeres grafikai motor helyett egy teljesen új (nem újraírt) program fogad bennünket, amiben csupán nagyon ritkán venni észre egy-egy a távolban hirtelen felbukkanó fát, épületet. A pályák kidolgozottsága is jó, bár verseny közben az ember úgysem erre koncentrál. Talán egy kicsivel több extra lehetne a környezetben, és mintha nem túl nagy felbontáson futna a játék sem, de ne legyünk maximalisták. Az autók kinézete is megállja a helyét, persze a mai technikai színvonalon ezt nehéz lenne elrontani. Érdekes plusz, hogy nyitott autó esetén látni amint a pilóta kanyarodáskor irányba fordítja a fejét is, igaz az élethűséghez sokkal jobban hozzájárul az ellenfelek intelligenciája. Nem libasorban mennek az ideális vonal mentén, mint a szemellenzős lovak, és nem akarják letúrni az embert az útról csak mert véletlenül az útjukba került. S ha mégis ütközés történik, nem csak odébb pattannak pár centivel a kocsik és mennek tovább, mintha mi sem történt volna, hanem a gép által irányított autó is küzd az úton maradásért. Szerintem ez a két dolog hiányzik például a GT3-ból is. Na meg az, hogy én csak belső nézetből vagyok képes játszani, így örömmel tapasztaltam itt a kocsi orrának a megjelenítését. Ez azért több, mint egy lökhárítóra operált fej perspektívájából vezetni. Az egyedüli kissé zavaró effekt a dologban az, hogy az orr mintha mozogna, miközben virtuális fejünk követi az erőhatásokat fékezés és kanyarodás közben. Bár a játék nem valós environment mapping-ot használ a környezet tükröződésére az autón, így is elég látványos és életszerű, belső nézetben a motorházon suhanó táj képe nagyban hozzájárul a sebesség érzethez véleményem szerint. A grafikai megoldásokhoz tartozik még a hagyományos izzó féktárcsa, a szárnyak kilepő élei által keltett kondenzcsík és a megdöbbentően életszerű por, amit a kicsúszó autó ver fel. Nem csak sima szürke massza, hanem pontosan úgy gomolyog, mintha a légörvény kavarná.


N°67 / Le Mans PS2 / March 01 / Work In Progress

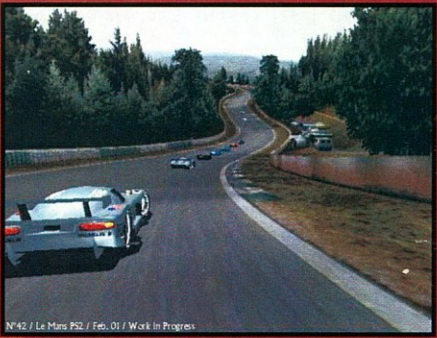

N°34 / Le Mans PS2 / Feb. 01 / Work In Progress



HARMADIK MŰSZAK

A vezetést nem kell sokáig tanulgatni, én elsőre kikapcsolt segítségekkel mentem az ismeretlen pályákra, mégis alig sodródtam ki vagy pördültem meg. Vagyis a játszhatósággal nincs baj, kis gyakorlás után a masina nagyjából azt fogja csinálni, amit mi akarunk. Ha jól vettem észre itt nincs vagy nem olyan feltűnő az olyan irreális megoldás lassabb autók esetén, ami lemaradáskor segíti felzárkózni a mezőny mögé. Ez sajnos megöli a valódi szimulációt és kimeríti a csalás fogalmát. Jó, dühítő egy kisodródás után látni, hogy több kör után is maximum a helyzetünket tudjuk tartani, de hát ez az élet... Az ellenfelek száma verseny módtól függően 12 és 24 között lehet, és a kódereket dicséri az is, hogy semmiféle lassulás nem tapasztalható 24 autó egyidejű kezelésében s megjelenítésében sem. Amit szerettem volna kipróbálni az az éjszakai verseny, de sehogy nem jött össze, így csupán esős pályán mentem pár kört. Hát láttam már jobb esőt is azt kell mondanom, ráadásul a lámpák fényei is elég furán tükröződtek a vizes betonon. Összehasonlítási alap a realitással is van, mivel ugye az idei 24 óras küzdelem 90%-ban zuhogó esőben ment le. Sajnos a Le Mans 24 versenyek nem éppen a populáris műfajba tartoznak, így valószínűleg csak egy kis tábor érdeklődik ilyen szempontból a játék iránt. Viszont mint szép és jól játszható, kellemes autóversenyt érdemes kipróbálni.

Dzson


N°42 / Le Mans PS2 / Feb. 01 / Work In Progress


N°44 / Le Mans PS2 / Feb. 01 / Work In Progress


N°49 / Le Mans PS2 / March 01 / Work In Progress


N°60 / Le Mans PS2 / March 01 / Work In Progress

LE MANS 24 HOURS

INFOGRAMES

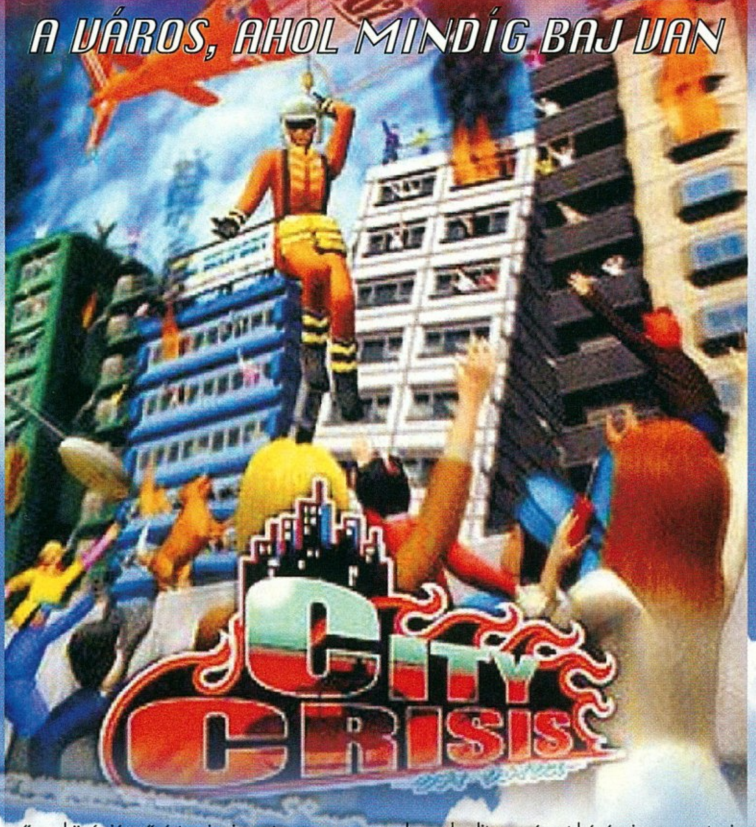
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (199kB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓ VERSENYSZIMULÁCIÓ
× A GRAFIKÁN JAVÍTHATTAK VOLNA

8.5 pont

A VÁROS, AHOL MINDIG BAJ VAN



Drága véreim! Hát tényleg azt hittétek, hogy végleg megszabadultatok tőlem? Röviden csak annyit szeretnék bejelenteni, hogy szerencsésen túléltem ezt a nyarat is kisebb nagyobb horzsolásokkal, de már alig vártam, hogy nyeszlett kezeimet rávessem a Martin által kiválogatott 6 darab játékra, melyeket én tesztelhetek. Úgy gondoltam, hogy elsőnek arról a játékról írok, ami a legjobban bejön nekem ezek közül. Ebben a hónapban ez a City Crisis.

Sokszor kérdezgetik az emberek tőlünk, hogy melyik játékfajta a legnépszerűbb mostanában. Erre sosem lehet válaszolni, mert egyszerűen az idő nem olyan kegyes, hogy engedjen kiemelni egy típust. Másfél éve azt mondták, hogy az RPG uralja a PS piacot, majd megjelent a DRIVER és mindenki vezetett orrba-szájba. A nagy csoportok, mint RPG, FPS, Sport, szimulátor mind-mind rendelkeznek egy-egy kiemelkedően jó gurítással, de van egy kategória, amit úgy igazából nem konstatál az ember soha, mégis időnként innen kerülnek ki a legjobb és legmeglepőbb programok. Ez a kategória az EGYÉB. Mert a City Crisis nem sport, nem RPG és legkevésbé sem FPS. Ebben a játékban helikopteres rendőrt kell alakítanunk, illetve nem is igazán a rendőr a jó szó, hiszen itt inkább rendet tartani kell, többek között tűzoltással és emberek mentésével.

Szóval, ha letűzoltózom a játékot, akkor a rendőrök sértődnek meg, ha pedig egyértelműen rendőrjátéknak nevezem, hát lánglovagjaink kapnak gyomorgörcsöt, így maradjunk a "helikoptervezető játék" megnevezésnél.

Ha a látványvilágát akarom jellemezni a történetnek, talán kicsit a GTA-sorozathoz hasonlít, mivel itt is felülnézetből kell egy városban ténykednünk, de még milyen szépen kidolgozott városban! A grafikára egészen nyugodtan mondhatom, hogy szemet gyönyörködtető, bár az épületek néhány ponton csúnyán vibrálnak, de ettől eltekintve szinte csont nélkül sikerült a játék grafikai része.

A menürendszer hamar átlátható és aki esetleg bonyolultan tartja, az sürgősen keresse fel orvosát vagy gyógyszerészét. Két fő funkciót kell ellátnunk a játék alatt. Bűnözőket kell segítenünk elkapni a rendőröknek és krízishelyzetekben lévő embereket kell kimentenünk különböző pontokról. Előbbi viszonylag könnyű lesz, mert minden küldetés előtt elmondja pontosan a gép, hogy mit kell tennünk. Az utóbbi küldetésfajta igényel egy kis háttérsegítséget, amit természetesen pár sorral később meg is kaptok tőlem.

Mindenek előtt beszéljünk magukról a helikopterekről, melyeknek a márkáit nem igazán ismerem, így a legközérthetőbb módon próbálom jellemezni őket. Fontos, hogy milyen küldetést készültök véghezvinni, mert természetesen a helikopterek tudása, és legfőképp befogadóképessége is különbözik, az pedig nem mindegy, hogy 4 vagy 8 embert tudtok egyszerre kiemelni egy lángoló hajóról.

A gép értékelése szerinti sorrendben első a Dolphin, ami leginkább azokra a helikopterekre hasonlít, melyeken a nyolcvanas évek közepén utaztak a nagyarcú üzletemberek. Ez a jármű 5 embert képes felvenni, ami egy erősen középjárművé teszi, viszont nagyon gyors. A többi paraméter nem fontos, mert igazából a fent említett 2 tulajdonságon múlik minden küldetés. Talán kezdőknek még érdemes megnézni a helikopter testét és páncélzatát, no nem mintha lőnének ránk, sokkal inkább azért, mert a kezdetekben sokszor odacsapjuk a gépet egyik-másik felhőkarcolóhoz.

Szóval, a második gép a Goldfish, ami a nálunk ismert permetező helikopterekre emlékeztet. Pici (4 személyes), de nagyon mozgékony. Szűk helyen történő és nehézkes mentéseknél ajánlom alkalmazni. Utolsó versenyzőnk (amíg nem kapunk új gépeket) a Lobster. Ez az a bazi nagy helikopter, amiből kiugráltak volna a haditengerészet búvárai megmenteni a Titanic áldozatait, ha lettek volna akkor ilyen gépek, ám sajnos nem voltak így hamar arcára fagyott a mosoly az utasoknak. A gép 8 embert is képes szállítani, és nehezen kezelhető, mert nagy, ráadásul még lassú is. Ajánlanám tömegbaleseteknél.

Jesszus pepi, már alig van hely és még egy szót sem írtam a küldetésekről. A rendőrségi követés mindenkinek menni fog, csak a reflektorral világítsátok meg a menekülő embereket vagy járműveket minél közelebbről. Beszéljünk inkább a mentésekről. Kérlek benneteket, hogy a mentések alatt, ha megláttok egy kutyát, azonnal szedjétek föl. Két okból is: mert dupla pontot ér és mégis rossz érzés egy kutyulit hagyni megégni, nem? Az embereket már úgy megszoktuk.





A mentés három részből áll. A radart követve kell eljutni a problémás helyre és ott leereszkedni. A bajban lévő embereket hamar ki fogjátok szúrni, mert keservesen üvöltöznek. Le kell ereszkedni, majd leereszteni egy mentő palit, aki magához öleli a szegény arcokat, akik jelzik ha biztonságosan kapaszkodnak, ekkor kell felhúzni őket. Ezzel még nem ér véget a mentés, mert összeszedhetjük az összes embert, a gép nem enged tovább, csak ha az égő tüzet, ami elől menekültek eloltjuk. Ezt rakétával tehetjük meg, amit a gép által villogó célkereszt közepébe lőve magas hatásfokon ölhetjük a lángokat, ám ez sajnos véges. Ha elfogyott a rakéta, akkor dédanyáink módszere marad: a víz. Ezzel össze kell locsolni mindent, amíg ki nem alszik az utolsó pislákoló tűzmaradvány is. Ezután vissza kell vinni az arcokat egy helikopter leszállóra (gyengébbek kedvéért elmondom, hogy a játék ötletes módon H-betűvel jelöli ezeket), ahol mindenki megköszöni a segítséget, majd utunkra enged minket.

Természetesen ha több ember életét kell megmentenünk, mint ahányan elférnek a gépen, kénytelenek leszünk ingajáratot játszani a leszálló és az égő ház között. Játék közben persze ez nem lesz ennyire macerás. A legfontosabb, hogy minél gyorsabbak legyetek és minél több embert meg tudjatok menteni, mert a mentett emberek számától függ a továbbjutásotok. És itt emelnék szót a játék egyetlen igazi negatívumáról: a nehézségről. Túl nehéz. Túl sok embert kell már az első pálya alatt kiszabadítani. Ráadásul nem tudni mennyit és hogyan, egyszer csak majd továbbenged a gép. Én hétszer csináltam meg egymás után, mire sikerült valahogy tovább jutnom. Fárasztó volt.

Ettől függetlenül mindent mérlegelve nagyon jó a cucc, mert van benne fantázia és még a humor is kapott helyet néhány küldetés alatt. Ezeket majd megtaláljátok magatoktól, én csak némi bevezetést akartam nyújtani a játék legfontosabb rám tett benyomásait ismertetve veletek. Eme szocreál jellegű mondat után mindenkinek sok-sok boldog helikopterezést kívánok!

aDaM





CITY CRISIS

TAKE 2

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (229 KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ OTT VAN A HANGULAT!
× NEM KÖNNYŰ

9.5 pont

Szerencsésnek mondhatja magát az 576 Konzol, hisz szerkesztőségünk bejutott a kevés kiválasztottak közé, és először kapott teljes tesztverziót a Time Crisis II japán változatából. Éppen ezért, mielőtt belemélyednék a tesztelésbe, itt az elején szeretnék köszönetet mondani a Namconak aki elküldte nekünk a tesztpéldányt, valamint a Sony Hungáriának is amiért az együttműködést. Ennyit a formaságokról, most pedig lássuk a lényeget!

A '96-ben megjelent Time Crisis vitathatatlanul mérföldkőnek számított az úgynevezett "pisztolyos" játékok történetében. Az addig megjelent anyagokban csak annyi volt a feladatunk, hogy egy meghatározott terepen végigmentünk. Az ellenfél találatainak elkerülésére csak egy módszer volt, előbb lőttük le őket mielőtt ők tették volna ugyanezt. Ezzel szemben a TC-ben egy gomb segítségével fedezékbe bújhattunk, így elkerülve a nemkívánatos találatokat. Mivel a játékot időlimit is nehezítette (hogy a fedezékben ne lehessen végtelen ideig kempelni, valamint a játéktermi gép így még több zsetont tudott nyelni), rendkívüli mód felpörgették és akciódússá vált a játék. Az már csak bónusz volt, hogy játékteremben a pisztoly visszaütött, ezzel fokozva a élményt. Nem sokkal a játéktermi után megérkezett a PS verzió is, ami grafikailag ugyan nem érte el játéktermit, de hangulatában tökéletes volt. Ez főként annak köszönhető, hogy egy teljesen új forradalmi fénypisztolyt készítettek hozzá (G-Con45 névvel), melynek bemeneti részét visszacsatolva a gép videó kimenetére, pixelpontos célzást tett lehetővé. Ezzel minden addig megjelent stukkert kenterbe vert és a legsikeresebbé vált. Ezután a Namco elkészítette a Time Crisis 2-őt, a játékmenet lényegében változatlan maradt, viszont olyan grafikai színvonalat ért el, amit egyszerűen lehetetlen volt átkonvertálni PS-re. Ezért aztán csak egy kiegészítő rész jelent meg PS-re Project Titan alcímmel. A TC2 otthoni verziójára viszont várni kellett. A játéktermekben azért okozott feltűnést a játék, mert két párhuzamosan összekötött gépből állt, így két személy lőhetett egymást segítve, ezzel új színt hozva az akcióba. Mikor először megláttam az anyagot biztos voltam benne, hogy azt a grafikai minőséget, amit képviselt csak PS2-őn lehet megalkotni. A tippem beigazolást nyert, mikor Martin a kezembe nyomta a játékot és parancsba adta a két oldalt. **(Parancsba? Közlegény, ne túlozzon! Martin)** Arra azért nagyon kíváncsi voltam, hogy hogyan fog sikerülni a PS2 változat, főleg a két játékos módot hogyan oldják meg. Szerencsére a konverzió 100%-os lett, sőt nem csak egyszerűen átírták PS2-re az anyagot, hanem jelentős minőségi és tartalmi javuláson ment át! Ez nem vicc! Grafikailag is szebb a játék, tartalmilag meg négyszer akkora, mint a játéktermi és a két játékos módról sem kell lemondanunk hála a PS2 i.Link kimenetének. De ne szaladjunk így előre nézzük mi az új rész sztorija.

DUPLA DINAMIT!

A sztori ugyan nem pályázhat Oscar díjra, de ez szinte lényegtelen. Azért essünk át az átfogó ismertetésen. Egy Ernesto Diaz nevezetű őrült egy műhold segítségével akarja megszerezni a világuralmat. Ez a műhold különleges és szupererős lézerfegyverekkel van felszerelve. A műhold csak



egy probléma, sokkal fogósabb ügy, hogy Ernesto magaköré gyűjtötte a világ legelvetemültebb bűnözőit, köztük Wild Dog-ot is, az első rész főellenségét. Wild Dog amúgy is egy különleges figura lett, hisz egy kisebb műtéten ment át, melynek eredményeképpen egy gépfegyver lifeg a balkarja helyén. Visszatérve a történetre, egy speciális kommandót,



a VSSE-t bízzák meg ennek a gonosz csapatnak a megállításával. A VSSE egyik titkos ügynöke Christy Ryan titkos információk birtokába jut, ezért elrabolják, így a VSSE nemcsak a műhold, hanem a lány épsége miatt is aggódhat. Ekkor a VSSE két legtökösebb tagja Keith Martin és Robert Baxter száll akcióba, hogy megállítsa Ernestot és vissza szerezze Christy-t.

ÁLLJ VAGY LÖVÖK! DE MIVEL?

Mikor megkaptam Martintól a Time Crisis 2-őt boldogan vittem haza és azon járt az agyam, hogy lefújva a port a G-Con-ról végre megint karzsibbaztó délutánokat tölthetek el a játék mellett. A port lefújtam a pisztolyról, de aztán hiába igyekeztem sehogy sem sikerült használnom játék közben. Gyorsan felmentem a netre, ahol kiderült a turpisság, a Namco egy teljesen új G-Con 2-t készítetett a TC2 mellé, így azt valószínűleg csak azzal lehet játszani! Azért csak valószínűleg, mert ki tudja, hogy az európai verzióra megváltozik-e ez, de szerintem nem. Nem ismerem pontosan a fénypisztolyok működését, de kíváncsi lennék milyen technikai akadálya van annak, hogy a régi fegyverünket használhassuk?! Szerintem semmilyen, az egész csak arra ment ki, hogy megvegyék az emberek az új hardvert, így húzva ki újabb zöldhasúakat attól, aki már egyszer beruházott egy G-Conra. Egyébként az új G-Con2 a PS2 USB bemenetén keresztül csatlakozik a géphez, ami a manap-



ság leggyorsabb port, és már nem egy hardver kiegészítés (kormány, billentyűzet) használja ezt a bemenetet. Hogy mikor lehet majd kapni a G-Con 2-őt még nem tudni, de valószínűleg az év végéig megérkezik a játék európai verziójával együtt!



OTTHONI JÁTÉKTEREM

Évek alatt kialakult bizonyos trend, melynek lényege, hogy a játéktermekben megjelenő játékok otthoni konzolos változatai rendszerint tartalmilag jelentősen túlszárnyalták pénzbedobós társaikat. Az eddigi konzolok teljesítménye miatt tartalmilag kellett kompenzálni azt a minőség romlást, mely a konverzióknál születtek. Nagyon kevés még ma is (viszont egyre több lesz!) az olyan játéktermi játék,



melynek otthoni változata szebben sikerült, mint az arcade. A Soul Caliburon a Tekken Tagon kívül találál nincs is. Nagyon örülök, hogy a 128 bites, de főleg a PS2 megérkezésével végre nemcsak, hogy visszaadják ugyanazt a hangulatot és grafikát amit a játéktermekben láttunk, hanem jelentősen túl is szárnyalják. Ennek bizonyítéka most a Time Crisis 2. Miután leteszteltem a stuffot, ellátogattam egy játékterembe, hogy megnézzem magamnak a masinát. Az első pillantásra megállapítottam, hogy ez bizony sokkal gyengébb, mint a PS2-es verzió és ezt elfogultság nélkül mondom! A PS2 változatnál a pixelek sokkal szebben vannak elmosva, a textúrák is nagyobb felbontásban pompáznak. Mindezt tetézi, hogy jóval több grafikai effektet tudtak megvalósítani a készítők. Például a hordókat szétlőve gyümölcsök gurulnak felénk, a fegyverekből halvány füst szál fel, ezek mind hiányoztak a játéktermiből. Minden más effektus is gyönyörű lett, a nap vakítóan a szemünkbe süt, láthatjuk a felszálló vibráló meleg levegőt, de említhetném a vizet vagy az erdőben a bokrokat (melyek végre nem 2D-s lapokból vannak összerakva!!) is, melyek szintén csodásak. Ráadásként szerintem az ellenfelek animációja is jobb lett az arcade-hoz képest. Ha megszerzitek a játékot ugorjatok le egy játékterembe és nézzétek meg a TC2-őt, egyből észreveszitek a javulást! Bátran megállapíthatom, hogy a felsoroltak miatt a TC2 a legszebb PS2-es játékok között van!

TARTALOM

Persze minőségi javulás még nem sokat érne, ha tartalmilag ne nyújtana többet az anyag. Szerencsére ezzel sincs gond! Nézzük hányféle módon kezdhetünk neki az akciónak. A főmenüben kezdjük talán az Arcade móddal. Miután beállítottuk a nehézséget és az életek számát játszhatunk egyedül (One Player). Mivel a történet szerint a két főszereplő egyszerre van jelen a terepen, ilyenkor a másik játékos irányítását a gép veszi át. Lehet ketten osztott képernyőn (Two Player) is játszani. Jó dolognak tartom, hogy osztott képernyős módot is beépítettek a játékba, az egyetlen baki ezzel, hogy a képernyő kb. kétharmadát egy hatalmas fekete csík fogja eltakarni. A maradék egyharmad részen, ami a játéktér még, osztoznunk kell a másik játékossal. Cserébe viszont nem romlik le a grafika, mondjuk ettől még megoldhatták volna ezt szebben is. A harmadik játékmód a Double Gun. Ez szintén két játékos változat, csak ilyenkor nem osztozunk a képernyőn, hanem ketten irányítunk egy szereplőt. Az egyik



RENDŐRSZTORI – A SZÍVÜNK CSÜCSKE

játékosé a tüzelés, míg a másiké a bújás/kiugrás és ezzel a fegyvertöltés gombja. Ez is élvezetes, próbáljátok ki. Maradt még egy mód az i.Link. Ezzel két gépet összekötve tudunk ketten játszani, és ha van a játékhoz pisztolyunk 100%-ig ugyanolyan érzésünk lesz, mint ha játékteremben lennénk. Az persze egy más kérdés, hogy két tévét, két gépet, két pisztolyt és két játékot plusz link kábelt szerezni, bizony nem olcsó mulatság, de akkor is jó, hogy adott a lehetőség. Baráti társaságok meg könnyen megoldják (ha akarják) a fenti problémákat. Annak viszont örülök, hogy egyre több fejlesztő veszi észre a PS2 bemeneteit, és egyre több játék támogatja az i.Linkes többjátékos módokat, vagy az USB-s irányítókat. Visszatérve a TC2 Arcade módjára, összesen három pályán kell átlövöldöznünk magunkat, a siker érdekében. Ez nem tűnik igazán soknak, és valljuk be talán csinálhattak volna egy-két bónusz pályát az alkotók. Viszont aggodalomra nincs ok, a programozók nagyon sok bónuszt tartogatnak a játékos számára, melyeket úgy kell előhozni, hogy végigvisszük az anyagot egyre többször. Az előző két TC-nél volt egy bosszantó probléma. Nevezetesen borzasztó nehéz volt a játék. Ebben a kérdésben is javulás tapasztalható. Akárhányszor is megyünk neki a Time Crisis 2-nek (még ha meghalunk is), egyre több kreditünk azaz folytatási lehetőségünk lesz. Annyiszor kell elindulni, míg elő nem jön a Free Play, tehát a szabadjáték, ekkor már végtelen kreditünk lesz, így bárki végigtudja vinni a stuffot. (Remélem, ez nem csak a tesztverzióban van így!) A játszhatóságot tovább könnyíti, hogy míg az előző részeknél ha letelt az idő kezdhettük elölről az adott pálya részt, addig itt "csak" egy életet vesz le ezért büntetésül a játék, ami ha megvan a Free Play nem nagy veszteség. Ráadásul az ellenfél biztos találatait most piros színnel jelzik, így akinek jók a reflexei, időben kitérhet előlük. Ezek után mondhatni nagyon könnyű végigjátszani a TC2-őt, de szükség is van erre, hisz többszöri újrajátszás után még több érdekes dolgot hozhatunk elő. Arcade módban például megadható később, hogy milyen fegyverrel akarunk menni. Már játék közben is többször fel lehet venni gépfegyvert, de az elején (később) több remek lőfegyver közül választhatunk. Lesz kifogyhatatlan pisztoly (nem kell tölteni), automata gépfegyver, és a kedvencem a shotgun. Találunk még egy titkos menü Arcade módban, ezt nem is árulom el legyen meglepetés! Találunk aljátékokat is a főmenüben az Extra Games menüben. Lövöldözhetünk céltáblákra (Shooting Range), mozgó célokra (Quick & Crash). Igen érdekes mód a Shoot Away, ami egy régi lövöldözős pisztolyos játék. Agyaggalambokat kell kilőni benne. Maradt még egy titkos mód, a Crisis Mission. Ez már rendes játékgrafikás rész. A feladat az, hogy meghatározott számú ellenfelet, bizonyos idő alatt elintézzünk. Itt a gyorsaság számít nagyon és a reflexek, mert a helyszíneken túszok is vannak és ha egyet is eltalálunk kezdhetjük az egészet elölről. Elég sok ilyen misszió van, lehet köztük csemegézni. Találunk még egy menüt a Data Base-t, itt egy ranglistán túl szintén előhozhatunk egy titkos menüt. Mindent összevetve megállapítható, hogy TC2 bizony tartalmasra sikerült.









ÉRTÉKELÉS

A Time Crisis 2 nagyon jó lett. Bombasztikus. A grafika mint említettem szemet gyönyörködtető, és tartalmilag is kielégítő a játék, még ha egy-két pályával lehetne több is. A zenék kapcsán is csak pozitív képet tudok festeni, amolyan TC-s stílusú számok szólnak, remekül fokozva az akciót. A legfontosabb, hogy a hangulat most is ott van a szeren, már csak ezért is érdemes beszerezni az anyagot. A játszhatóság is jobb lett köszönhetően a behozható bónuszoknak. Minden egyes újra átszás tartogat meglepetéseket. Mivel ketten megyünk a terepen, néha más-más irányokba is elnézhetünk. Nem tudom, hogy ez mitől függ, de néha olyan irányokat is bejárhatunk, ahova az előző játékban a társunk ment. Nem is szaporítom tovább a szót, hisz mindent elmondtam. A TC2 egy kiváló akciójáték, viszont aki megszereti vegyen hozzá egy pisztolyt is, mert azzal az igazi!

Veres Miki

TIME CRISIS 2

NAMCO

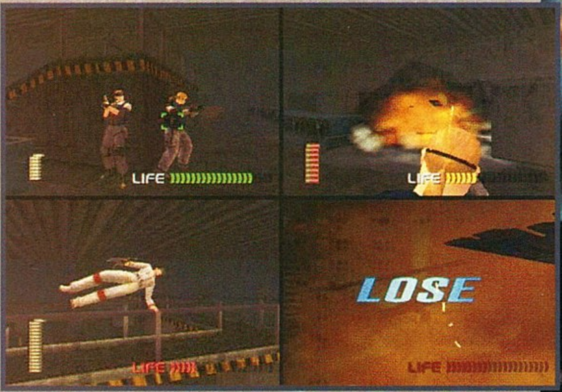
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (73 KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
G-CON 2-ES FÉNYPISZTOLY, LINK KÁBEL

✓ NAGYON FELJAVÍTOTT ARCADE ÁTIRAT, ÉLVEZETES JÁTÉKMENET
× KICSIT LEHETNE TÖBB PÁLYA, HASZNÁLHATNÁ A RÉGI PISZTOLYT

9.5 pont

"Következő programunk könnyed szórakozást kínál" – mondhatnám a következő programra, mely könnyed szórakozást kínál. Legalábbis nekem a Winback ez volt, hiszen csupán stílusában emlékeztet a két királyra, a Metal Gear-re és a Syphon Filterre, de közel sincs olyan mélységű, mint ez a két alkotás. A történet szerint egy terroristacsoport (Crying Lions frakció from Sarcozia) foglal el egy katonai bázist, a megszidásukra siető kommandósok gépe pedig jól felrobban. A fiatal és elszánt Jean-Luc egyedül néz szembe az egész ellenséggel (milyen egyedi sztori). Ahogy haladunk előre, szép lassan előkerülnek majd a



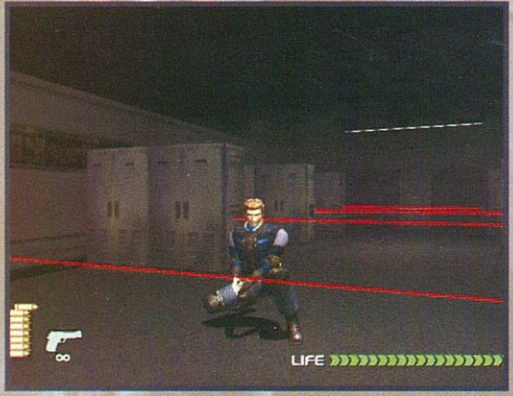
többiek is de ez a mi harcunk, vagyis rövid beszélgetésnél többre nem lehet tőlük számítani.

A Winback ha jól tudom elsőnek N64-re jelent meg anno (vagy N64-re akarták kiadni), talán ez miatt lett a kidolgozása kissé egyszerű. Ez nem azt jelenti, hogy igénytelen, csupán nem túl változatos környezetben játszódik a dolog. Mivel a bázis álcázásképpen egy gyárban kapott helyet, így a terep általában nem áll másból, mint konténerekből és derékszögű falakkal határolt helyiségekből az egész játék folyamán. Na nem kell a csupasz falakat bámulni, ritka a teljesen üres rész. Bútorok valamint mindenféle készülékek közt lehet bujkálni, igaz egy akciójátékban nem is lenne jó a túlzsúfolt díszlet, amiben folyton elakad a lel-



kes harcos. Nekem legjobban a nagy szerelőcsarnokok nyerték el a tetszésemet, hangulatos volt a futószalagon haladó dobozok mögött osonni s egyéb hasonló dolgok. Logikai szinten a küldetés nem fog senkit leterhelni azt hiszem, hiszen néhány lézervezérlő kapcsoló kiiktatásán kívül nem sok gondolkoznivaló akad. A változatosság kedvéért nem csak a történetet lehet végigvinni. Egymás ellen maximum négyen nyomulhatunk, de a Versus módok általában csak ketten játszhatóak. Bot mód is van, ez értelemszerűen csata a gép által irányított botokkal. Mindenek előtt érdemes a Story-t lejátszani, mivel ez alapján kapunk újabb választható embereket. Nagyon jónak találtam a 3D-s térképet, forgatható, nagyítható és áttekinthető, jelzi az aktuális célt is, ahova el kell jutni. Ezt most úgy értem tetszett a megvalósítása, mert összesen ha 5x használtam talán.

A harci cselekmények elsajátítását a Tutorial-ban ajánlott elvégezni az irtás megkezdése előtt, hogy a terepen ne kapkodjon az ember. Az ellenséget hamar ki lehet ismerni, pláne hogy min-







dig ugyanott jelennek meg egy pályarész újrakezdésekor is. Likvidálásukat a mondhatni szokásos arzenállal végzi francia nevű hősünk. Végtelen muníciós pisztoly, shotgun, gépfegyver, rakétavető, C4 plasztik... Volt még hangtompítóval ellátott kézifegyver is, kérdés minek. A célzás lehet automata vagy manuális – ez utóbbi ajánlott a gyorskezű profiknak nyolc napon túl gyógyuló fejlövések kivitelezésére. A kevésbé agresszívek manipulálhatnak sima hátulról leütéssel is, amennyiben a helyzet lehetővé teszi. A rakétázás ugyan csábító dolog, de én a főellenfelekre igyekeztem tartogatni, mivel nem találni gyakran ilyen célszerszámot. Ha már említettem ezt, nekem egyedül érdekes módon a legelső okozott csak gondot közülük. Még volt egy rész, ahol kínlódtam picit, ott géppuskafészekhez kellett közel kerülni, fedezék meg alig volt. Ja igen, arra jó ügyelni, nehogy valami szétlőhető dolog mögött húzódjunk meg, pláne ha a robbanós fajtából való. Egyébiránt ajánlatos mindent (amire célozva piros kereszt jelenik meg) szétlőni a pisztollyal egy kis extra ellátmány



reményében (amiket macerás felszedni, ha nem pontosan rá állunk, ez bizony negatívum, ha például tűz alatt akarunk hozzájutni valamihez). Amit még nehezményeztem az az volt, hogy véletlenül lenyomva teli táras gépfegyvernél a betárazást, okos fiúnk szó nélkül lecserélte azt is egy újabbra – és ugye csak limitált készletet hurcolhatunk ezekből. A harc alapvetően fedezékbe bújásos technikát követel, de jó vigyázni, mert ott is kellemetlenül meglephet egy-egy eltökélt ellenség.

A grafika mint már említettem egyszerű, de jó. Az animáció ugyan néha kissé olyan, mintha az illető egy adag plasztikkal a gatyájában rohangálna, de lehet hogy csak én latom így. Mindenesetre az emberek kidolgozása szép, egyedi, különösen a hősök arca. Az effektek közül kiemelném a robbanást, ha közel voltam néha szinte éreztem a terjengő füst szagát is. Mi van még... ja igen, az irányítás. Megszokható, de a kameramozgatást nem árt begyakorolni, valamint a fedezék mögül ha kiugrálunk Jean-Luc nem mindig ugrik vissza, hanem ott marad és bambán bámul a 2-3 felfegyverzett terroristára (milyen vakmerő!). Menteni sajnos csupán az egyes stage-ek végén lehetséges, itt kapunk a teljesítményünkre is pontozást. Hirtelen halál esetére azért van 3-4 checkpoint is, elkerülve az újrakezdést. A hangokban nincs semmi extra, "pif puf ááá óóó ticsung ah durr", a zene pedig jól betölti háttérfunkcióját. Amíg várunk a Metal Gear Solid 2-re, addig szerintem jól el lehet lenni ezzel a gaméval is, könnyed kikapcsolódás a szürke délutánokra.

That's good, Jean-Luc. You're doing well.

Dzson

TERRORISTÁT EBÉDRE

OPERATION WINBACK

KOEI

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (119KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGYSZERŰ!
× EGYSZERŰ...

7.5 pont


Sega Dreamcast
PL3
BBB
EVE
WEAPON
ZAK
TRIGGER™
Counter Terrorism Special Force
© SEGA ENTERPRISES LTD., 1999,2000


鬼武者
ONIMUSHA
Warlords

FINAL FANTASY VI VÉGIGJÁTSZÁS 1. RÉSZ

Mindenekelőtt lássunk néhány tanácsot. A legfontosabb, mint minden RPG-nél, hogy hogyan állítsuk fel a csapatunkat. Ezzel kapcsolatban leszögezném, hogy a történet előrehaladtával folyamatosan váltogassátok a harcban küzdő karaktereiteket. Mindenkit fejlesszetek fel legalább minimális szintre. A minimális azt jelenti, hogy a legalapvetőbb varázslatokat tanítsátok meg nekik. Én Gau és Umaro kivételével mindenkit felfejlesztettem maximumra. Erre az egészre azért van szükség, mert több olyan hely is lesz az anyagban, ahol egyszerre több (2 esetleg 2) csapattal is kell menni. Például a játék végén 3 csapattal kell egyszerre operálni, tehát rendelkeznünk kell 12 viszonylag fejlett karakterrel. Ne csináljátok azt, hogy kedvenc négy embereteket berakjátok a csapatba és a többiekkel nem törődtök, mert az hosszabb távon végzetes lehet! Aki neki áll a FFVI-nak az készüljön arra, hogy rengeteget kell harcolni, legalább kétszer annyit, mint a FFVIII-ban. Három négy másodpercenként megtámadnak, ami az átlag játékost könnyen felidegesíti, viszont a "hardcore" játékosok el lesznek kényeztetve! Elkél ám a sok harc, mert nagyon sokat kell fejleszteni, embereinket.

Természetesen a játékban számtalan kisebb nagyobb labirintus található. Ezek feltérképezését majd minden esetben rátok bízom. Elakadni ezekben nem lehet, de ha mégis van valamilyen érdekesebb feladat, azt persze mindig meg fogom magyarázni. Mivel arra a látszólag lehetetlen feladatra vállalkoztam, hogy minden cuccot felsorolok helyszínenként, ezért a labirintusoknál (barlangok, épületek egyéb helyek) könnyen nyomonkövethetővé válik, mit hagytatok el és mit vettetek fel. Értelemszerűen ha nem mindegyik cuccot találtátok meg egy helyszínen, akkor maradt ott még felfedezni való terület. Próbáltam mindent felsorolni, de azért nem lehet kizárni, hogy egy-egy cucc lemaradhatott, ha előfordul elnézést, de hihetetlen, hogy mennyi mindent fel lehet venni ebben a játékban. Általában minden labirintus végét egy mentőhely jelzi. Minden egyes helyszínt, területet vizsgáljatok át! A legérdekesebb helyeken is lesznek cuccok, például könyvespolcok, köcsögök, stb. A legérdekesebbek az órák, melyekben Elixir szokott lenni, szinte mindig. Fontos megemlíteni egy apró momentumot: ha varázsoltok és megnyomjátok az R1-et, a mágia mindenkire fog hatni, ez kifejezetten kellemes egy gyógyító vagy támadó varázslatnál. A FFVI-ot úgy alkották meg a készítők, hogy szinte minden titokra valahogyan utal a játék, és végigjátszás nélkül is az alapos és szemfüles játékosok megtudják oldani. Elejtett párbeszédek, az utcákon mászkáló civilek mondanivalójából és egyéb jelekből bármilyen titokra rálehet jönni. Első végigjátszásra próbáljatok magatok rájönni a dolgokra és ne használjátok ezt a segítséget. Ha végigmentetek a játékon kezdjetek neki megint, de most már úgy, hogy belenéztek a végigjátszásba. Higgyétek el sokkal élvezetesebb lesz így játszani. Még egy fontos momentum! Locke ugye tud lopni, és igyekeztem megadni a Bonus menü alapján, hogy miket. Arra azonban felhívnám a figyelmeteket, hogy az ellenségektől csak egyszer lehet lopni, azoktól is, akiknél azt írtam, hogy két cucc van náluk. Általában ezeknél van egy gyengébb és egy jobb tárgy, a gyengébb ellopására nagyobb az esély, de azért próbálkozzatok, hátha a jobbikat kapjátok meg. Azt hiszem eleget beszéltem, neki kezdhetünk a sűrűjének, de előtte egy figyelmeztetés. A Final Fantasy VI egy mérhetetlenül hosszú és tartalmas játék, fogalmam sincs mikor lesz vége ennek a végigjátszásnak, így aki neki kezd készüljön egy IGAZÁN hosszú kalandra. Oh, még valami. Itt a cikk elején szeretnék köszönetet mondani Orbán Laci barátomnak a végigjátszás elkészüléséhez nyújtott segítségéért.

NARSHE ÉS BÁNYÁI

Cuccok: Elixir, Phoenix Down, Sleeping Bag, Monster-in-a-Box, Sleeping Bag, Tonic, Tincture. Ha nem veszitek fel a Phoenix Downt és az első Sleeping Bag-et, majd megvárjátok a játék második felét, akkor az ezeket a cuccokat rejtő dobozokban Pod Bracelet és egy Elixir lesz!

A történet kezdetén két katona (Biggs és Wedge) és egy ismeretlen lány (Terra), készül megtámadni három MagiTek Armorban egy Narshe nevű bánya várost. A támadásnak prózai oka van, egy fagyott Espert találtak itt amire szüksége van Gestahl Császárnak. Mikor megkapjátok az irányítást, induljatok felfelé a bánya irányába. Narshe-ban van némi minimális katona erő, de ez nem jelent nagyobb akadály a MagiTek Armoroknak. Az utatokba kerülő katonákat és kutyákat verjétek le, nem lesz különösen nehéz. A bányában a mentőhely után, vizsgáljátok meg fent az akadályt, majd az egyik katona betöri. Ekkor azonban egy narshe-i katona egy szörnyet (Whelk) ereszt a nyakunkba, egy óriás csigát. Neki 1600 HP-ja lesz, és a legfontosabb taktikai tanácsom ellene, hogy ne támadjátok CSAK a fejét. Óvatosan osztogassátok a parancsokat, mert egy idő után visszabújik a házába és ha azt sebezzük meg, akkor egy elég erős áram csapással fog súlytani bennünket. Egy idő után újra előmerészkedik, akkor támadjátok újra. Terrával zaklassátok a TekMissile-lal, a másik kettővel gyógyítsatok és szintén támadjatok. A pusztulása után mehettek a befagyott Esperhez. Közelebb lépve érdekes dolog történik. Az Esper végez Biggs-zel és Wedge-dzsel, majd megszabadítja Terrát a MagiTek Armortól.

Kicsit később az egyik házban ébredünk. Arvis (ő lakik itt) eltávolította a Slave Crownt Terra fejéről, így a lány lassan kezdi visszanyerni emlékezetét és bemutatkozik. Mivel Narshe katonái hajtóvadászatot rendeltek el Terra után, Arvis tanácsára menekülnünk kell a bányarendszerbe. Szaladjatok tehát a barlang felé a katonák elöl. Bent kocogjatok felfelé. Sajnos körülveszik Terrát a katonák, és végül egy repedésen át a mélybe zuhan. Egy rövid emlékezés következik Terra kiképzéséről. Láthatjuk egy rövid időre Kefkát is, aki Terra felett bábáskodott. Az emlékezés után Arvis házában Locke tűnik fel a tolvaj. Mikor értesül, hogy egy lány bajban van azonnal a segítségére siet, miután bemutatkozott. Az ájult Terrához jutunk akit több csapatnyi – katonák által irányított – szörny készül elfogni. Ez még Locke-nak is sok lenne, szerencsére azonban tíz mog jön a segítségünkre és három csapattal kell megvédenünk Terrát. Végezzetek szép sorban a szörnycsapatokkal, a sajátjaink között a Négyzettel válthatunk. Vigyázzatok nehogy elérjék Terrát, mert a játéknak különben vége! Mikor mindet elintéztük, végül a főparancsnokkal Marshallal kell megküzdeni. Előtte válasszátok ki azt a csapatot, amelyben Mog van és az Equip menüben belépve szedjétek le a cuccait. Mog úgyis csak később fog majd csatlakozni, addig ezekre a cuccokra (Mithril Shld, Mithril Pike) másnak is nagy szüksége lesz. Most már mehetsz Marshallhoz, érdemes azzal a csapattal, amelyben Locke van, a lopás miatt. 420 HP-ja van, érzékeny a Poisonra és egy M.Knife-ot lehet tőle lopni. A HP-jából látszik, hogy nem egy nehézsúlyú ellenfél. Miután végeztünk, Terra visszanyeri eszméletét és Locke-val együtt folytatják az utat Edgarhoz, Figaro királyához. Először azonban még ki kell találni a bányából. A kijáratnál Locke mutat egy tikos gombot, amit megnyomva bejuthatsz a bányába, ezt jegyezd meg! Narshe-ba nem lehet még bemenni, csak egy házba, ahol sokat tanulhatunk a játék harci rendszeréről, meg sok apróságról. Ha végeztél lépj ki a világtérképre és indulj el délre.

FIGARO ÉS A NAGY MENEKÜLÉS

Cuccok: Phoenix Down, Soft, Tonic, Antidote.

Egy nagyobb sivatagot kell találnod, melynek közepén ott áll Figaro kastély, oda menj. Mikor belépsz az őrök kicsit akadékoskodnak, de aztán beengednek. Szaladj felfelé és ne állj meg a trónszobáig. Itt megtalálod Edgart. Ezután szabadon járkálhatsz a kastélyban. Néhány hely kivételével bejárhatod az egészet, a cuccokat szedd fel, a boltokat látogasd meg és vásárolj be. A börtönben láthatsz egy farkasembert, ő Lone Wolf, már a FFV-ben is szerepelt. A felfedezőút végén beszélj Matronnal (így hívták a FFVIII-ban Edeát is!) a kastély bal szárnyában. Ő mesél egy kicsit Edgar eltűnt testvéréről Sabinról. A dolog után keresd meg Edgart és csevegj vele. Hamarosan egy őr érkezik és beszámol arról, hogy a Császár jobb keze Kefka néhány katonával Figaro felé tart. Kafka kicsit ideges, nem igazán szereti a sivatagot. Mikor Edgart irányítod beszélj Kefka katonájával majd Kefkával. Edgar és Kefka csúnyán összevesznek, mivel Edgar nem hajlandó átadni nekik Terrát. A tárgyalás eredménytelen. A beszélgetés után indulj felfelé Locke-hoz és beszélj vele. Újra Terrát irányítod, kövesd Locke-t az ágyhoz, ahol Terra hamar álomba merül. Reggelre furcsa dolog történik, a kastély lángokba borul. Hamarosan kiderül miért, Kefka visszatért és felgyújtotta. Beszélj az őrökkel majd Kefkával. Menj felfelé és csevegj el az őrrel aki segít kijutni. Chocobo háton távozik a kis trió a kastélyból. Mindeközben kiderül, hogy Figaro képes lemerülni a homok alá, így elrejtőzve, sőt mozogva a föld alatt! A menekülés közben lesz néhány csata M. Tek Armorokkal. Egyenként 210 HP-juk van, allergiásak mindenféle elektromos támadásra, és Tonicot valamint Potiont tudsz tőlük lopni Locke-al. A harc közben használj valamilyen varázslatot Terrával, Edgar és Locke bizony nagyon elcsodálkoznak (soha nem láttak még varázslatot), de aztán elfogadják a lány különleges képességét! Mikor a térképen vagy indulj keletre a Figaro barlanghoz. A csapat célja az, hogy eljusson a Returners-ek főhadiszállására. Az őr a barlangnál beenged minket, mert Edgar velünk van.

FIGARO BARLANG

Cuccok: 3 Tincture, Phoenix Down, Thunder Rod, Ether, Hero Ring. Két cuccot (sajnos nem tudom melyiket) ha nem veszünk fel, akkor a játék második felében átváltozik 1-1 X-Potion-né.

Egyszerű barlang sok harccal és keresgéléssel. 100%-ig nem lehet bejárni, mert vannak elérhetetlen részei, amiket csak később tudunk felfedezni. Például a tónál, ahol a teknős úszkál. Egyébként ha ebből iszol, a HP-d MP-d a maximumra töltődik. Mikor kijutsz a barlangból a világtérképre kerülsz, keressd meg a legközelebbi várost dél-keletre és oda vedd az irányt – ez South Figaro.

SOUTH FIGARO

Cuccok: Itt aztán van egy pár, mert hatalmas a város, néhány el van dugva, jól kutassatok át mindent! Zárójelben azokat a tárgyakat találod, amiket a játék második felében vehetsz fel, értelemszerűen csak akkor, ha nem veszed fel most az eredeti tárgyat. 500GP, 1000GP, 1500GP, Tonic, Green Cherry, Phoenix Down, Warp Stone (Phoenix Down), Eyedrop (Elixir), Antidote (Tent), Soft (Remedy), Tonic (X-Potion).

Miután átkutattad a várost és felvetted a cuccokat (vagy nem vetted fel, ha jobbakat akarsz a játék második felében), vedd az irányt a kávézóba. Itt bemutatkozik a történet legérdekesebb figurája Shadow, valamint hűséges blökije Interceptor. Egyelőre még nem csatlakozik, de a zenéje csodálatos! Érdemes venni az Relic Shopban egy Sprint Shoest, amivel sokkal gyorsabban járkálhatunk – szerintem ezt nem muszáj megvenni, mert ha hozzászoktok, hogy gyorsabban szaladtok, később idegesítő lesz, ha nem lesz (később sokkal jobb relikviákat lehet találni, melyek a Sprint Shoesnál sokkal hasznosabbak). Ha megvagytok mindennel látogassátok meg a Chocobo istállót és vegyetek ki egy madarat (ha akartok mehettek anélkül is). Induljatok el észak felé egy elhagyatott házhoz, ahol Sabin lakott.

TALÁLKOZÁS SABINNAL

Cuccok: Tonic, Guardian, Atlas Armlet, 2 Tent.

A házban egy Tonicon kívül nem sok mindent találunk. Mindenesetre az biztossá válik, hogy Sabin életben van. Lépjetek ki újra a világtérképre és induljatok keletre a Koltos hegységbe. Na ez már egy bonyolultabb és hosszabb labirintus lesz, ám sok cuccot nem találhattok. Egyébiránt ez még a lineárisabbak közé tartozik, csak a harcok lesznek kicsit nehezebbek. Menet közben észrevehetitek, hogy mintha valakit folyamatosan menekülne előletek. Kövessétek a titokzatos alakot. Sok-sok járkálás után kiderül ki az, egy Vargas nevű harcos, aki mindjárt nekünk is esik. Vargasnak 11600 HP-ja van, szeles támadások a gyengéi, Tonicot és M.Claw-ot tudsz tőle lopni. Először intézd el a medvéit, majd kezd el támadni. Egy bizonyos méretű sebzés után Sabin is megérkezik, és beáll a csapatba. Ezután sajnos Vargas elfújja a csapattagokat, csak Sabin tud ellenállni. A baj az, hogy Sabinra rárak egy időzített mérgezést, így ha a számláló nullára ér meghalunk! Támadd egy kicsit, majd miután tájékoztatást kapsz, hogyan használd a Blitz képességét, alkalmazd ellene! Ezt úgy tudod megtenni, ha kiválasztod a Blitz parancsot, és PONTOSAN beadod azt a gombkombinációt, amit a játék kiírt, majd X-et nyomsz. Ha jól csináltad Sabin megcsinálja a mozgást és Vargasnak lőttek. Ezután Edgar és a többiek meggyőzik Sabint, hogy maradjon a csapat tagja és segítsen a továbbjutásban. Így tehát ő is velünk jön. Menj tovább a barlangba és onnan ki a világtérképre.

EGYÜTT A LÁZADÓKKAL

Cuccok: 2 Phoenix Down, Air Lancet, True Knight, Potion, White Cape, Antidote, Tincture, Green Cherry, Genji Glove vagy Guntlet.

Északra találsz egy barlangot, sétálj oda, ott van a Returner's-zek központja. Belépve kövesd a katonát aki elvezet Banonhoz, ő itt a főnök. Csevegj vele egy kicsit, majd kutasd át a barlangot. Beszélgess el mindenkivel, főleg a csattagokkal. A legfelső szobában jobbra találsz egy titkos járatot, egy White Cape-et találhatsz ott. Miután végeztél kocogj a bejárathoz, ahol újra Banon vár, beszélgess vele. ő megkér, hogy csatlakozz a lázadókhoz. Ha itt azt válaszolod, hogy "Nem", és elmész a legfelső szobába, az ott álldogáló őrtől kapsz egy Genji Glove-ot. Ha háromszor azt mondod, hogy "Nem", akkor is egy Genji Glove-ot kapsz. Ha viszont úgy döntesz, hogy segítesz és nem vettél fel Genji Glove-ot, akkor egy Guntlet a jutalmad. A Genji Glove-val két fegyver lehet nálad egyszerre, míg a Guntlettel dupla nagyokat sebezhetünk egy fegyverrel, de akkor nem lehet pajzsot felrakni. Válassz! Én a Genji Glove-ot jobban kedvelem. Akárhogy is döntesz a történet ugyanúgy folyik tovább, megszületnek a tervek a Császár ellen, aki időközben elfoglalta South Figarot. Locke úgy dönt oda megy és szabotálja a császári erőket, míg Terra és a többiek Narshe felé veszik az irányt, hogy itt egyesítsék a Returner's-ek erejét és megtalálják a fagyott Espert. Banon is csatlakozik hozzánk ideiglenesen. A feladat, hogy megvédjük az életét. Tedd a hátsó sorba, és speciális képességével folyamatosan gyógyíts a harcok alatt. Narshe-ba egy folyón vezet az út, ahova az egyik barlangjáraton juthatsz le, innen egy tutajon folytatjuk. A hajókázás közben a harcokat szépen nyerjétek meg (a tűz támadások jól működnek) és járjátok be a folyó minden részét. Elakadni nem lehet, legfeljebb kicsit tovább fogtok bolyongani, de ez nem baj egy kis plusz EXP soha nem jön rosszul. A folyó végső szakaszán megtámad egy kékszínű polip, a FFVI visszatérő ellenfele, és egyben mindenki kedvence: ULTROS. Nem tudom ki hogy van vele, de Ultros az egyik legjobb fej a játékban, annak ellenére, hogy sok borsot fog az orrunk alá törni. Ez lesz az első harc vele, de nem az utolsó. Észrevettétek, hogy szinte minden egyes FF játékban van olyan ellenfél, akivel sokszor, nagyon sokszor meg kell küzdeni, és amikor bajba kerül mindig elmenekül. A (FFIV-gyel még nem játszottam, úgyhogy ott nem tudom van-e ilyen) FFV-ben Gilgamesh, a FFVI-ban Ultros, a FFVII-nél a Turks csapat, a FFVIII-ban Rajin és Fujin, a FFIX-ben Torn és Zorn bár ez utóbbiakat utáltam, ellentétben a többi rész visszatérő ellenféltől. Visszatérve Ultrosra, neki 3000 HP-ja van, és nem szereti ha tűzzel és villámmal piszkáljuk. Lopni nem lehet tőle mert nincs itt Locke. Mivel elég kemény ellenfél, Banonnal folyamatosan gyógyítsatok, Edgarral Autocrossbow támadást használjunk, Sabinnal meg Blitz-eket. Nagyon vigyázzatok Banonra, mert ha meghal vége a játéknak! A küzdelem végén egy trükk folytán Ultros átveri Sabint, aki eláјul, és elszakad a csapattól. Innentől kezdve háromfelé válik az utunk, és Moggal választhatunk kivel akarunk menni.

KIVEL MENJÜNK?

Összesen három csapatot kell eljutatnunk Narshe-ba. Terra, Locke és Sabin közül választhatunk, de ha az egyikkel célba értünk menni kell a következővel is! Lényegében teljesen mindegy a sorrend, ám én mégis azt javaslom, hogy elsőnek Terráékat válasszátok. Mégpedig azért, mert ha vele mész először, akkor a Sabinhoz csatlakozó Shadow valamivel tovább marad a csaptotokban. Tehát válasszátok először Terrát (vele a legrövidebb az út), aztán mondjuk Locke-t (közepesen hosszú), és végül a leghosszabb kalandot, Sabint.

A LEGRÖVIDEBB ÚT

Cuccok: Rune Edge (ha nem nyitjátok ki a dobozt, akkor a játék második felében Ribbon lesz belőle).

Terrával nagyon egyszerű lesz a kaland, bár azért lesznek érdekes feladatok – Banonra még mindig vigyázzatok! A folyón kisebb csónakozás után Narshe mellett kötünk ki. Menjetek be a városba. Sajnos az őrök még mindig makacsak, ezért a titkos bejáraton át menjetek, amit Locke mutatott. Ugye emlékeztek (balra)? A barlang mellett van a kapcsoló. Induljatok el a barlangban. Mentközben találhattok egy zárt ajtót, meg egy fénylő pontot. Ez azt mutatja meg nekünk, hogy mely útvonalat követve kell végigsétálnotok a sziklák között, hogy kinyíljon az ajtó. Balra, fel, fel, jobbra, fel, fel, jobbra, le, le, le, le, balra, fel, fel, fel, fel, balra, és végig fel, ez a helyes irány, ezt követte a fénylő pont. Az ajtó mögött egy csomó mog lakik. Némi járkálás után eljuthattok Arvis házába, akivel kisebb beszélgetés jön és vége ennek a küldetésnek. Már csak két csapat maradt, válasszátok Locke-t.

LOCKE A MEGMENTŐ

Cuccok: Hyperwrist, Running Shoes, Elixir, Tonic, Iron Armor, Heavy Shild, Regal Cutlass, X-Potion, Ribbon (!!), Eather, Earrings.

Ez egy Metal Gear-es lopakodós küldetés lesz. Mikor megkapod az irányítást a legfontosabb, hogy felszereld Locke-t. A második szabály, hogy ne beszélj a MagiTek Armorokkal, mert meghalsz. Első utad az Item Shopba vezessen, ahol beszélj a pult mellett álldogáló emberrel. A csevegés vége harc lesz, de ne támadd meg, helyette folyton lopással próbálkozz. Ha sikerül ellopod a cuccát, szerencsétlen meg ott marad egy szál alsógatyában! Az új ruhában nézz be abba a házba, ami az Item Shoptól délre van. Az alsó emeleten egy gyerek áll, ő beenged minket, mert kereskedőnek hisz a ruhánk alapján. Ebből a szobából kijuthatsz a szabadba, ahol keressd meg a zöld ruhás katonát, beszélj vele és lopd el a cuccát. Térj vissza a város közepébe, oda ahol három katona álldogál. Beszélj a legalsóval. Ezután menj a kávézóba, le a pincébe és lopd el a kereskedő ruháját. Itt kapsz Cidert is. Menj vissza abba a házba, ahol a gyerekkel beszéltél és kaptass fel az emeletre, majd csevegj az öreggel. Ezután sétálj le az emeletről és gyereknek ad meg a jelszót, ami a Courage. Erre a kölyök kinyit egy titkos járatot. Kezdj el menni, egy idő után ruhát is válthatsz ha akarsz. Az egyik szobában éppen egy lányt börtönöznek be. Keressd meg ezt a szobát és szabadítsd ki őt. Bemutatkozik, a neve Celes, Gestahl egyik generálisa. Ellenszegült a Császár parancsának ezért került rács mögé. Vizsgáld meg az alvó őrt és vedd el tőle a kulcsot. Hagyd el a szobát. A második ajtónál menthetsz, míg a harmadiknál tovább állhatsz. Itt találsz egy órát ezt vizsgáld meg, majd a kulcs segítségével kinyithatsz egy ajtót. Egy újabb folyosóra kerülsz. Itt van egy hely, ahol elfedi emberünket egy átívelő fekete faldarab. Állj be ez alá és indulj el balra. Ha ügyesen nyomogatod az irányokat, egy titkos szobába kerülsz dobozokkal. Itt az egyik helyen a jobb alsó sarokban van egy doboz, ami nem látszik, jól vizsgáld meg a helyet, mert a dobozban egy Ribbon található, ami az összes káros tulajdonság hatását kioltja. Miután végeztél itt mehetsz megkeresni a kijáratot, ami a folyosórendszer jobb szárnyában lesz. Kint a városban ne sokáig időzz, lépj ki a térképre. Vedd az irányt nyugatra a barlangba. A rendszer végén egy főellenség, TunnelArmor támad rád. 1300 HP-ja van és az elektromos támadásokra allergiás. Használd ellene Celes Runic-ját, így elnyelheted a varázslatait. Lehet tőle lopni is, egy BioBlastert, vagy egy A.Lancet-et. Miután kinyírtad vége lesz ennek a kalandnak is, így már csak Sabin maradt.

DOMA OSTROMA

Cuccok: Star Pendant, Monster-in-a-box, Mithril Glove, Barrier Ring, Remedy.

Sabinnal egy ház mellé érkezünk. Bent a Chocobos ürgétől vehetsz cuccokat ha akarsz. Beszélj Shadow-val aki csatlakozik, megint csak ideiglenesen. Shadow szerint délen a Császár csapatai vertek tanyát. Indulj keletnek majd délnek, amíg egy hídhoz nem érsz. Ez a császáriak tábora. Itt tanúi lehetünk némi közjátéknak. Mint kiderül Kefka épp Doma várát ostromolja eddig sikertelenül. Egy újabb csapatot küldenek és úgy tűnik ezt a csapást már nem viselik el Doma védői, amikor a hadvezér, egy Cyan nevű figura az ostromlók közé veti magát és teljesen váratlanul megtámadja a parancsnokukat. Itt vesszük át mi az irányítást hisz meg kell ölni a parancsnokot. Csak 456 HP-ja van és Cyan SwdTech-jével könnyen végezni lehet vele. Miután a parancsnok elesett a támadók megrémülnek és visszavonulót fújnak. Ezután láthatjuk, amint Leo a generális beszélget egy katonájával. A jóságos Leonak az a terve, hogy visszavonulót fújjon, hisz már így is rengeteg áldozattal járt ez a háború. Megjelenik Kefka is, akinek ezzel szögesen ellentétes a véleménye. Hamarosan egy hírnök érkezik, aki közli Leoval, hogy a Császár látni akarja. Leo otthagyja a tábort, de megparancsolja Kefkának, hogy ne próbálkozzon semmi aljas trükkel. Persze Kefka nem lenne Kefka, ha azonnal ne akarna bevetni egy újabb fegyvert, most az a terve, hogy megmérgezi Doma vízellátó rendszerében a vizet. Ezt persze hallja Sabin és Shadow is, így megpróbálkoznak a megállításával. Most meg kell küzdeni Kefkával, de nyugi, egy ütés után menekülni kezd. Ekkor vizsgáld át a tábort, majd kövesd Kefkát és verd el. Sajnos nem lehet megállítani, megmérgezi a vizet és ezzel halálra ítéli Doma lakóit. Ezután Cyan irányítását vehetjük át. Keressd meg a tróntermet. Bent Cyan elkeseredve tapasztalja, hogy a király meghalt. Hagyd el a termet és kutasd át a trón teremtől balra fekvő szobákat. Az egyikben találod Cyan családját, akik szintén áldozatul estek Kefka ármányának. Ezt persze szegény szerencsétlen Cyan nehezen viseli, ezért bevadul és kitör a kastélyból, majd örült módjára kezdi kaszabolni az ellenséges katonákat. Ez addig tart, amíg nem találkozik Sabinnal és Shadow-val akik megértéssel fogadják Cyant, így ő is csatlakozik. A következő feladat elmenekülni a táborból. Szerencsére ez könnyű lesz, mert hőseink beszállnak három MagiTek Armorba. Hagyd el a tábort, majd vedd az irányt délnek ahol lépj be az erdőbe.

folyt. köv.

SUMMONER LEÍRÁS

A chain attacks-ról ejtenék kezdetben pár szót. Ezek úgynevezett plusz támadások "ugyanabban a körben", vagyis a karakter két támadást indít egymás után. Ez lehet fizikai vagy mágikus is, az adott ember képességeitől függően. A chain attack típusokat be lehet állítani, melyik irány billentyűn legyenek, illetve automatára is kapcsolhatjuk.

A játék alapvetően küldetés típusú. Vannak kötelező küldetések, amik a továbbjutás szempontjából szükségesek, de emellett számos más feladatot is kaphatunk. Kilátástalan küzdelem esetén (encounter), mikor hullanak az embereink, a leggyorsabbal szaladjunk ki a csatatérről (sárga határvonal), így visszakapjuk a holtakat is az időigényes felélesztés helyett. Harcosaink fegyverhasználata változó, de legyen Flece-nél és Rosalind-nál is közelharc fegyver, mivel néha a csata forgatagában közvetlen támadásnak is ki lehetnek téve. Valamint fejlesszük Jekhar "Blunt" weapon képességét, mivel vannak szörnyek, akik csak erre a típusú támadásra érzékenyek, szúró és vágófegyverre nem.

CSAPJUNK HÁT A BACITEK KÖZÉ...

Masad Village:

Quests: Aesik's Sword (Aesik), Find Yago (Nath).

A nyitófilm után betanulhatjuk az irányítást valamint a kezelést. A helyszíneken módszeresen mászkáljunk és kutassunk. Beszélni mindenkivel beszélhetünk, de végül is csak a piros felkiáltójelesek a fontos emberek. Hah, micsoda szörnyű pusztítás, de rögvest bosszút is állhatunk néhány Orenia-i járőrön. De ez már nem segíthet szegény Aesik-en, ki a kezeivel vonszolja magát, majd a kardot átadva ki is szenved. Ha kellően átkutattuk felégetett falunkat, mehetünk is a malomhoz. A híd előtt álló Nath a Yago quest embere, majd egy állásmentés után jöhet az első nagyobb ellenfél, egy barbár. Ha lelke megtért őseihez, utunk a kinti világra vezethet (csónak).

A térképen kövessük a kijelölt utat. Így hamarosan elérünk az istenek városába.

Lenele Outskirts:

Quests: Durgan's Lucky Charm (Durgan), Seeds of Aahur (Beelon), Crazy Iven (Crazy Iven).

A hídon áthaladva jobb oldalon lent a dokknál van Durgan, a tengerész. A szerencse amulett quest-je elég hosszadalmas, áthúzódik szinte az egész játékon. A Crazy Iven feladat egyszerűbb, "beszélés" után nézzük meg az oldalt lógó nagy halat. Miután körbenéztünk az árusoknál is, mehetünk eggyel beljebb.

Lenele Marketplace:

Quests: The Sword of Jarl (Jarl), Cerval's Game (Mercer).

A szokásos városnézés és Jekhar-ral való beszélgetés után keressük meg Earist, Aesik neki szánta a kardot ugyebár. Ha megvan Jarl, a kovács és Mercer szabó is, indulhatunk tovább.

Lenele Old City:

Quests: Shards of the Ghimaadi (Varyssa), The Infestation (Merden), The Salt Smuggler's (Pedrog), The Merchant of Orenia (Aravind), The Beggar's Eyes (A Beggar With No Eyes), The Rag Doll (Weeping Butcher), The Salamanka's Tongue (Apothecary).

Hm, tipikus nyomornegyed, befogott orral fedezzük föl. Az itt kapott feladatok közül kiemelném a The Infestation-t, mivel itt végül is minden idehurcolt Bacite farokért kapunk egy ötvenest. Ehhez a városrészhez tartozik még a Tancred's Haven: Quests: Tancred's Assassin (Mahri). Ide végül is Flece-vel mehetünk be, miután elkértük a kulcsot Starvus-tól. Oké, menjünk a piactéren keresztül a királyi negyedbe.

Lenele Crown District:

Quests: The Encyclopedia of Heresies (Zefnat), Pomporo's Heirloom (Pomporo).

Keressük meg Torrast (Durgan talizmánja), a csatorna partján tanulgató Zefnatot is, és Pomporo-t meghallgatva itt sincs több dolgunk.

Lenele Temple Plaza

Itt nincs túl sok minden. Ha balra megyünk és át a hídon, megkapjuk Flece-t. Ha jobbra be a templomba akkor megtudhatunk egyet s mást és kaphatunk feladatot is.

Temple of Urath:

Quests: Elodach the Initiate (Jerve).

Járjuk be jól a templomot, valamint szerintem érdemes meghallgatni a történetét is a világnak. Go to királyi kastély. Vagyis hopp, a csatornákban találjuk magunkat egy tolvaj hölgy társaságában.

Lenele Sewers és Lenele Palace Aqueduct:

Na itt van Bacite dögivel. Meg pár fontos dolog, ezért jól nézzünk körül. A továbbjutáshoz majd szét kell válnunk a gólemeknél, és kapcsolgatni Joseph és Flece közt. Ha összeszedtünk mindent, akkor többfelé is kimehetünk beteljesíteni a questeket, de a történet fonala a Palace Aqueducton (s néhány gólemen) keresztül vezet a palotába.

Lenele Palace:

Quests: The Amulet of Prince Yon (Flece), Find the Ring of Light, + of Stone, + of Fire, Defeat the Emperor Murod (Yago).

Nos, itt Flece lopakodó képességeire vagyunk utalva. Lehetőség szerint kutassuk át a szobákat is. Yon amulettjét a falon keresztül is kivehetjük...

Ha megtaláltuk Yago-t és körbenézelődtünk, készülődjünk fel a nagy útra Iona Monastery felé. Ez a sziget a térképen jobbra található, kövessük az utat. Utazás közben a csatákban jó segítséget szolgáltat a gyűrűnk démona (ha megidézzük persze).

Iona Monastery:

Quests: Novice Sama (Brother Eamon), Miala of the Iomani (Sister Miala), Qelah of the Muthavi (Sister Qelah), Tome of Gahnis (Monk), Tathal the Wanderer (Sister Bilan), Wid the Terrified (Brother Wid).

Az őrült szerzetesek szigete. Új társunknak, Rosalind-nek bevásárolhatunk pár dolgot ha visszamegyünk Lenele-be (vagy mielőtt onnan elindulunk): high leather boots, leather gloves, silk breeches, quilted robe. A keresett gyűrű a katakombákban van, amik bejárata fent található a kisebbik könyvtár végében, egy rejtekajtó – polc mögött (érdemes a polcokon is kutatni). A kulcsot Ovaard-tol szerezhetjük meg.

Iona Catacombs:

Gondolom, senkinek nem okoz gondot végigverekednie a csapatot az úton. A zárt csomagokon Flece picklock-ja segíthet. A katakomba végén el van zárva a továbbjutás, de néhány gömbszerű dolog aktiválása után megnyílik. Ügyesen verjük le a szint végi főgonoszt és miénk a gyűrű. Mielőtt elhagyjuk a szigetet, az Axe of Ikus-t szolgáltassuk be Wid testvérnek.

Ahogy nyugodtan és békésen mennénk vissza Lenelébe, hirtelen a nyakunkba szakad egy sovány lovas. Idézzük meg a Blackfire Elemental-t, s bár megölni nem tudjuk ha kellően lemegy az életereje leszáll a magas lóról. Ha ezek után is kitartóan csépeljük megunja és elmenekül. (A gyáva, kicsinálta Flece-t! Te szemét!)

Lenele:

Quests: Torva's Magic Lute (Torva), The Lord Chamberlain's Men (Torval).

Előbbi a piactéren a hídnál, utóbbi a Crown Districtben a parkszínháznál szerezhető be. Miután elintéztük azokat a questeket amikhez megszereztük a tárgyakat, gyalogoljunk el a palotába Yago-hoz. A királyi pár rendelkezésünkre bocsátja Jekhart, immár teljes a csapat. Utunk innen a templomba vezessen, ahol is a Blade of Tarun birtokosai leszünk, s így már beengednek minket Khosani városába (igen nagy hegy, bal oldalon a térképen).

City of the Khosani:

Quests: The Fate of Rhukha (Keeper of Lore), Secrets of Dakhanim (Ilaru the Priestess).

A labirintus logikai feladványait szerintem meg tudja oldani mindenki. A földön látott számok jeleit írjátok fel, mert majd sorrendben kell bekapcsolni pár dolgot. Egy másik szobában pedig egy szakadék felett a lapok úgy jelennek meg, ahogy átfordítjuk a köveket. Az óriás fire salamanka eltaposása után újabb gyűrű, majd kijutva meg mászkáljunk egy kicsit mielőtt kimegyunk a térképre. Itt rögtön mentsünk is, mivel eljő a második lovas a négy közül. Győzelmünk esetén bátran mehetünk vissza Lenele városába, mivel a Ring of Stonehoz kell egy térkép.

Lenele:

Sétálgassunk el a palotába, a királynőtől megtudjuk, hogy Tancred segíthet térkép ügyben (Tancred's haven / Old City). Hm, a térkép a gyógyszeres emberhez vándorolt időközben (Apothecary), aki viszont 10 aranyért átadja nekünk. Ki a városból, mentés, jobbra középtájon van a mocsár (kövesd az utat).

Ikaemos Swamp, Ikaemos Palace Upper Level, Ikaemos Palace Lower Chambers:

Quests: The Ghost of Ikaemos (Munorus)

Elég körülményes elkeveredni a palotáig, de aktív térképhasználattal menni fog. A palotában csak egyetlen puzzle van, meg kell találni a tőröket és a nyitó szerkezetbe helyezni. A gyűrűt őrző monster csak blunt típusú fegyverre érzékeny, így ajánlatos a Red Minotaur megidézése. Paramm, Ring of Stone! Mehetünk vissza, a szokásos lovas próbálkozása után.

Lenele:

Quests: The Lord of Logaros (Lord of Logaros), Adeslani's Brother (Adeslani).

Hm, történt egy kis felfordulás mióta itt voltunk. Yago is Tancrednél vár ránk. Pedrog levezet minket a csatornába, mert kint veszélyes. Rosalind és Jekhar leszakad tőlünk más feladattal, mi pedig Flece-vel a csatornán át menjünk a piactérre. A cél eljutni Urath templomába, ahol is egy kedves lovas vár ránk. A harc meglepő eredménnyel zárul.

Tower of Eleh:

Quests: Heal Joseph's Hand (Joseph), The Emperor's Dragon Scales (Xueli).

Nos igen, Joseph bezárva a börtönbe fél kézzel, Flece egyedül indul a kiszabadítására. Az őrök elől vagy elbújunk vagy hátba szurkáljuk őket (skills), ennek megfelelően válasszuk ruhatárunkat is. Ha harcra kerül a sor futkosva engedjük közel magunkhoz, és mikor suhint a kardjával megállva közben egy picit, lőhetünk bele egy nyilat. Lassú módszer és egyszerre egy ellen használható, de karddal nincs sok esélyünk. Társunkat kiszabadítva s megszerezve a Dragon Scale-t az egyik bezárt rabszolgától, mehetünk is Wolongba (térkép).

Wolong:

Quests: Find the Ring of Water, + of Jade, + of Four Winds, + of the Forest (Rosalind).

Rosalind és egy "Gatherer" a térképen jobbra rejtőznek az erdőben. Mindenek előtt ki kell újra növeszteni Joseph kezét. Onyx Carp: a kikötőben a vak ember madara fog egyet egy gyümölcsért, amit a házak közt ácsorgó árus ad. Widow's Knife: a központi tér egyik sarkában van Gulan. Traitor's Rice Bowl: Egy Minhe nevű embertől kérdezzük. Stick of Charcoal: bal szélen a szikláknál ácsorog Anzhi, aki elvesztette a dobozát. A doboz nem messze van a hegyek felé egy bokorban onnan, ahol Rosalind álldogált. Ezt odaadva neki kapunk egy ecsetet. A szerzeményeinkkel viszont hiába megyünk vissza a gyógyítóhoz, mert még két dolgot meg kell tennünk: be kell menni a Wolongi barlangokba és enni egy Rokhul farok nevű növényből, majd ezt követően megmártani a kezünk maradékát a csodák medencéjében. A barlangokhoz vezető lépcsők előtti őrökön átjuthatunk a kapott "Tears of Usaman"-al, bár én Rosalind blizzardjával szépen megritkítottam őket távolról aztán harc, így nem volt rá szükség.

Caverns of Wolong:

Egészen a folyón átívelő hídig nincs gond, itt viszont balra menjünk, s egy kapcsoló segítségével egy rejtett részre juthatunk. Ha kifosztottuk mehetünk jobbra tovább. Azha az archlich kihív minket egy kis harcra, de ne menjünk bele, mert nem lesz hosszú. Kétféleképpen lehet legyőzni, az egyik egy 10-es szintű dark spell, a death. A másik pedig belecsalni egy kapcsolóval működtethető csapdába lejjebb (solo módban célszerű). Hosszú bolyongás után egy nagy barlangban megtalálhatjuk a sárga színű növényt, együnk belőle (csak Joseph persze) s irány a tavacska. Ngaru szellemétől megkapjuk a Ring of the Watert is, kifele pedig egy kapcsolóval rövidebb utat nyithatunk a kijárathoz.

Wolong:

Quests: Defeat General Pijian (Jade Temple Soldier), The Heir of King Bellias (Aoqi).

Ha Később visszaterünk ide, miután Wolong felszabadult akkor ezeket is megkapjuk: The Family Tradition (Fangyin), The Statue of Gaodi II (Caishi), Nandi the Gatherer (Nandi), Longyue's Hat (Longyue).

Nah, ameddig mi a kezünkkel voltunk elfoglalva itt felgyorsultak az események. Szedjük össze a cuccokat a faluban, majd mentés után a kikötő környékén összecsaphatunk a generálissal. Vele van néhány embere is, de azokkal ne foglalkozzunk csak üssük Pijiant. Dead. Indulás előtt keressük meg Jekhart a házak között. Hurrá, van egy Ring of the Four Winds-ünk. Hagyjuk el a várost, de menjünk is vissza hamarosan.

OKÉ, ITT AZ IDEJE LÁTOGATÁST TENNI A MÉRGEZŐ ERDŐBEN.

Liangshan Forest:

Quests: Child of the Spirits (Piaobo).

A legnagyobb gáz itt az, hogy gáz van, ha belementünk folyamatosan castolgassunk egész csapatot gyógyító varázslatot. De inkább egyenként menjünk át embereinkkel a falhoz tapadva a veszélyes részeken. Egy lerobbant temetőnek látszó lerobbant temetőben van Piaobo, az Oni asszony. Az erdő végén meg kell védenünk a szentélyt Wentao csapatától. Ha öreg segítőnk elesik, kutassuk át batyuját a csata után – Ring of the Forest a hullarablás jutalma. Mehetünk is a Jade templomba nyugati irányban, bár előtte célszerű Wolongba elnézni Piaobo miatt.

Jade Temple:

Quests: Capture the Demon of Light, Stone, Fire, Darkness (Qifeng).

Mielőtt nekiesünk Murodnak, szedjük össze a cuccokat és nyírjuk ki a két Og mágust. Állásmentés, fight! A küzdelem végén Joseph keresse meg a Tome-t a döglött Murod Oni környékén, s mehet a városkapuhoz. Khosaniban találjuk magunkat.

City of the Khosani:

Nincs más dolgunk, mint Ulsadanával beszélni, és irány Iona.

Iona Monastery:

A szigetet kissé átépítették. Verekedjük fel magunkat a nagy könyvtárba s beszélgessünk el Yago-val. Szedjünk össze mindent a könyvtárakból s menjünk azonmód Lenelébe.

Lenele Outskirts, Lenele Sewers, Lenele City:

Jaj-jaj, mi lett ezzel a szép városkával. A mágikus védelem miatt csak Jekhar mehet be Rosalinddal. Hasznosak lehetnek a tűz varázslatok. Ha élve eljutottunk a palotáig, Sornehan és Galienne fogad bennünket. Miután legyőztük a kettőst, automatikusan a térképre kerülünk a palotából kilépve.

City of the Khosani:

Quests: The Seeds of Aahur /2 (Elarh), The Ohmedilosi (Kiva), The Hunting Horn of Vadagar (Saato), Haenul and the Gemstone of Eraekor (Athodi).

Oké, szerezzük vissza a Tűz Gyűrűt. Hol is lehetne máshol, mint a labirintus mélyén. Ha Pyrul megpusztult caplathatunk vissza Ionára.

Iona Monastery:

A könyvtárban vár minket Luminar.

Ikaemos Swamp, Ikaemos Palace:

Titus, a ködémon.

City of the Khosani:

Quests: Fulfill the Summoner's Destiny (Ulsadana), The Mystery of Luleva (Athana of Sidaeh), Curse of the Crone of Savheo (Elioma).

Ugyebár ide kell visszatérni ha megvagyunk. A Ring of Darkness birtokában utunk Lenelébe vezessen. De mivel ott véget ér a kaland, így a maximalisták előbb végezzék be az összes küldetést.

Lenele:

Ime elérkezett az igazság pillanata. Az utolsó csatához mindenki kösse fel a gatyáját. Nekem úgy sikerült megnyerni, hogy megidéztem egy gólemet de Joseph meghalt, viszont egy bug miatt a gólem sérthetetlen lett ettől, és a gonosz segítők a gólemmel voltak elfoglalva nem a csapatommal. A végső küzdelemben miénk lehet a Sword of Summoners, igaz nem tudom minek, mikor itt vége is a történetnek.

MOST PEDIG LÁSSUK AZ AL-KÜLDETÉSEKET KÜLÖN

Aesik's Sword: Earist (Lenele Marketplace).

Durgan's Lucky Charm: Az amulett útja Ivas the Gambler, Gebbin the Pawnbroker, Agilo, Goodwife Dama, Torras the jeweler, Humbus the Rat Catcher, Chengdai (Tower of Eleh), Likai (Wolong a felszabadulás után).

The Seeds of Aahur: Elarh (City of the Khosani).

Crazy Iven: Balra Iventől a halat kell megvizsgálni.

Ragneli's Robbers: Zane, Lenele környékén botlunk bele a külső térképen (encounter).

The Sword of Jarl: Lord Korel grasslands környékén (encounter).

Cerval's Game: Cerval (Lenele Sewers).

Shards of the Ghimaadi: Temple of Urath, Lenele sewers, Iona Catacombs,

The Infestation: Ez nem tűnik el, nem konkrét feladat (bár miután megvan a Ring of Stone úgyis teljesíthetetlen).

The Salt Smugglers: 3 Medevan Thieves (Lenele sewers).

The Merchant of Orenia: Beszéljünk Gorbus-sal az őrrel, majd Dagis the Forger (25 aranyert kiállít egy hamis papírt), ezt adjuk oda Goprbusnak és a kíváncsiságát hogy honnan van elégítsük ki 20 arannyal. Vissza Aramindhoz, de ne mondjuk el neki az igazat a hamis papírról.

The Beggar's Eyes: Apothecary-nál van, de ő kér érte egy Salamanka nyelvet (The Salamanka's Tongue). Ehhez meg kell ölnünk egy Fire Salamankát a kinti világban.

The Rag Doll: Lenele Sewers.

The Encyclopedia of Heresies: Bibrus (Lenele marketplace).

Pomporo's Heirloom: Signet Ring (Lenele Sewers).

Elodach the Initiate: Madog the beggar (marketplace középső hídja mellett), az információért fizetni kell. Vissza a templomba Jervehez, majd újra Madog, Jerve, Madog, ezekután kell az Urath Feather-t (Iona, nagykönyvtár melletti park) Jervenek adni.

The Amulet of Prince Yon: Az amulett a palota 3. emeletén van egy szobában, vigyük el Dregonak (Lenele Outskirts).

Novice Sama: Sama fent van a nagykönyvtár melletti parkban. Ha megtaláltuk akkor egy könyvet bíz ránk, amit vagy Morhan testvérnek adunk (200XP), vagy Eamonnak, aki Samát keresi (200GP).

Miala of the Iomani: Amas pap lett Urath templomában, ott találjuk. A nyakláncot amit ad vigyük el Mialanak.

Qelah of the Muthavi: Lenele outskirts egyik dokkjában van egy Muthavi kapitány, aki segít Qelahnak, menjünk vissza Ionára és szóljunk Llio nővérnek.

The Tome of Gahnis: Ha megvan a Khosani Scrolls, ezt vigyük el Iodirnak Ionara.

Tathal the Wanderer: Orenia sivatagi részein találkozhatunk vele (encounter). Nála van a Blue Dragon Scale is.

Wid the Terrified: Az Axe of Ikust Iona Catacombáiban találjuk, Wid testvérnek vigyük vissza.

Torva's Magic Lute: A lantot Leneletol nyugatra találtam egy dombos részen (encounter), talán egy Bone Servant közelében.

The Lord Chamberlain's Men: Keressük meg a Master of Revelst Lenele palotájában. 6 lámpát fog kérni, amit Krys gyárt le nekünk a piactéren. A lámpákhoz kell 6 Gargoyle vér is (csatákból összeszedhetjük). Ha odaadtuk neki a lámpákat menjünk vissza Torvelhez.

The Fate of Rhukha: Találjuk meg a Khosani Swordot s beszéljünk a Tiandi nevű litchel (Caverns of Wolong), a sisak a Liangshani erdőben van. Ha megkaptuk a Khosani Scrolls-t Sornehantól kérdezzük a "Keeper of Lore"-t Rukháról, s mondjuk el neki mit hallottunk a lichtol. Adjuk neki a kardot és a sisakot is.

Secrets of Dakhanim: Először is Liangshani erdőben találunk egy Blank Parchmentet. Többet nem tehetünk az ügy érdekében míg meg nem szerezzük a Ring of Darknesst, ekkor megjelenik az oltárnál Ilaru. A Mirror of the Dakhanimt Iona Monasteryben találhatjuk meg. Vissza Khosainba Ilaruhoz. A további három dolgot azt hiszem "Ice day" encounters-eknél találjuk.

The Ghost of Ikaemos: Vaesura nyaklánca az Ikaemos swampban található.

The Lord of Logaros: Sir Horum az Old Citybe vezető középső hídnál van.

Adeslani's Brother: Kövessük Adeslanit és segítsünk neki a harcban.

The Emperor's Dragon Scales: Wolong Caverns, Tathal the Wanderer (encounter a sivatagos részén Orenianak), Liangshan Forest. Ha megvannak adjuk át Gongjinak miután a Jade templomban legyőztük Murodot.

The Family Tradition: A Liangshani erdőben a temetőnél beszéljünk az Oni-val, adjuk neki oda a pénzérmét és a medaliont, majd vissza Fangyinhoz.

The Statue of Gaodi II: A feje Wolongban van a faluban, a két láb a barlangokban, a kezek Liangshan Forestben.

Nandi the Gatherer: A verébtojás növényt Oreniai éjjeli támadásnál találhatjuk meg. Vigyük el Nandinak, a "Ghimaadi's Cloak"-hoz Oreniai nappali támadás kell szerintem. Nandinak már csak "Bane's Kiss"t kell szerezni a Liangshani erdőből.

Longyue's Hat: Liangsan forest.

Pursued by Death: Igen érdekes quest, Orenia nappali encounternél kapjuk meg a tó környékén. Wolongban beszéljünk Ruidival, majd Liangshani erdőben a guardiannál szerezhetünk 2db fakérget, egyet Ahlangnak és egyet a halálnak (aki egy macska). Vissza Wolongba Ruidihoz, utána keressük meg a halált (encounter) és kiszemelt áldozatát.

Child of the Spirits: A Wolongi barlangokban van egy mély gödör, beszéljünk a Jade templomi szellemmel, és válasszuk a "throw the box" opciót. Lent a városkában azután keressük meg Piaobót.

The King of Talas: Ez is egy encounter feladat. Beszéljünk Uligoval Khosaniban, s utána keressük meg újra a királyt. Később ha visszamegyünk Khosaniba ő is ott lesz.

The Seeds of Aahur, Part 2: Lenele-ben keressük meg Beelont, de csak egy Pyrtin nevű embert találunk. Irány Iona a magvakért.

The Ohmedilosi: A faragványok Lenele sewers-ben, a palotában és az Ikaemosi mocsárban találhatóak.

The Hunting Horn of Vadagar: Lenele sewers.

Haenul and the Gemstone of Eraekor: Haenul nem messze van Khosani városától (encounter).

The Mystery of Luleva: Lenele, Crown district.

Curse of the Crone of Savheo: A Cronet keressük meg (erdei rész, nappali encounter), vissza Chosaniba és beszéljünk Eliomával, A kő rózsák Ikaemosban vannak a palotában, újra Eliomát látogassuk meg, keressük fel a banyát újfent s adjuk oda neki a rózsákat, s ismét Elioma.

Tome of the Nhuvasarim: Ha levertük Murodot, felvehetjük az említett iromány, de 8 lap hiányzik még. Ezeken a helyeken keressük: Sornehan leverése után, Ionan Luminar idejekor, Ikaemos Swamp palota, Lenele Sewers vízeséses szoba, A "Hanuel and the Gemstone of Eraekor." teljesítése után, Lenele Crown District, Gesualdo (forest nappali encounter), 500.000 aranyért eladja ha megvan már 6 lap, Mortankas legyilkolását követően (szintén encounter). Ha megvan mind, mehetünk Gesualdo-hoz, majd egy kis csata következik.

ONIMUSHA VÉGIGJÁTSZÁS

Előszóként annyit szeretnék elmondani, hogy próbálj mindent úgy csinálni, ahogy leírtam, leginkább a felszedhető cuccokra ügyelj. Ölj meg minél több szörnyet, mert a végén számolja a gép, hányat tettél el láb alól. A végigjátszás végén még vár egy-két apróbb információ, de akár neki is kezdhetsz a kalandnak.

A gyönyörű bevezető megtekintése után, ha mindenki eldöntötte, merre megy, induljunk előre, egészen a két démon ninjáig, akiket üldözzünk el, majd beszélgessünk Yuki-val. Társalgásunknak egy modortalan alak vet véget, ráadásul magával viszi a hercegnőt, minket pedig jól helyben hagy. Ájulásunk alatt az Ogre klán nekünk ajándékozza az erejét, és egy mágikus páncélkesztyűt (innentől már tudod szívni a lelkeket). Az ajtón menj ki (itt van egy mentőhely is), és szaladj át a hídon, az erődítménynél ádáz küzdelem dúl a védők, és a csontvázharcosok közt, segíts be az embereknek! Továbbjutva összezárnak megint egy-két csontival, szeleteld fel őket, a katonák is megenyhülnek, mehetsz az erdőbe. A barlang szájához érve találsz a jobb oldalán egy gyógyító növényt, ha pedig továbbsétálsz, lesz egy nagy hasadék, ide ereszkedj le, haladj egészen a titkos templomig (a lépcső aljánál vedd fel a térképet). Találsz egy oltárt, vedd el róla a feljegyzést, máris szabad az út befelé. Jobbra van a szekrényben egy dekódoló könyv (amikor mész érte, az ajtótól, amin bejöttél jobbra, a sarokban van egy láthatatlan Fluorit kő), balra pedig a következő ajtó. Verd szét a vázákat, az egyikben napló van elrejtve. Újabb oltár a láthatáron, amiről megszerezheted az első varázsfegyvert. A kijárat előtt még figyel egy trükkös láda, fordítsd el a bal számsort, a jobbot, majd megint a balt, meg is van a létra, sétálhatsz tovább. Ismét az erdőben vagy, a dobozból tedd magadévá a mágikus ékkövet (használd is fel, több lesz a varázserőd), rohanj a lezárt kapuig. Van itt mentőhely, valamint egy kódokkal nyitható doboz, aminek a kérdése: "Mi a neve annak a klánnak, amit a démonok forgattak fel?". A választ csak akkor tudhatod meg, ha megvan mind a négy idevágó dekódoló könyv, de én elárulom neked: Az Ogrék klánja, vagyis az első sor, a harmadik, és a hatodik nyitja a zárat. Vidd fel a maximum életerődet, és szaladj át az ajtón. Nyírd ki a szörnyeket, a dobozból orozd el a térképet, és rohanj át a következő helyre. Van három ajtó, de csak az egyik nyitható. Mielőtt átmennél rajta, fejleszd fel a kardodat kettes szintre a lények lelkeivel. Ha végeztél, és továbbmész, láthatod, ahogy három csontváz harcol egy katonával, védd meg, ad egy növényt. Oldalt ki van dőlve a fal, itt engedd le a kötélhágcsót, és ereszkedj le. Lesz megint egy kódos láda, a válasz: hatos, első, és a négyes. Ments, a dobozok alatt van egy gyógyszer, vár az első főellenség a faajtó mögött. Eléggé móka Miki a srác, csapkodd meg a villámokkal, és akkor idővel észhez fog térni, vagyis kileheli a lelkét. Miután megölted, sétálj be a mellette lévő járatba, vedd fel a második naplót, az ajtón átjutva pedig keresd meg a vázák alatt megbújt Fluorite-ot. A csontvázas folyosó után találkozol egy igen érdekes személlyel. A démon beszélget veled egy kicsit, majd rád ereszti egy teremtményét. Megölted? Az oltártól balra van a tűz kardja. Szerezd meg, és mehetsz is vissza. A főellenség termében vár egy-két lélekszívó, őket úgy tudod megölni, ha felfelé csapkodsz (megéri, mert adnak egy kevéske feltöltőt). A piros kard nyitja az ajtót, most vissza kéne menni a térre, ahol a három ajtó volt, menj be a házba. Haladj rögtön balra, egészen a kétszeresen védett kék ajtóig (remélhetőleg feljebb vitted a varázserő szintedet, különben nem tudod kinyitni). Tovább jutva van egy oltár, ami mögött egy járat nyílik, mozdítsd el a széleit, már csak a középső részét (zöld) kell majd eltüntetni (jegyezd meg ezt a helyet, mert később vissza kell még jönnöd, ha meglesz a szél varázslatod is). Ha végeztél, irány vissza a csarnok, de ne hagyd itt a sarokban megbújó Kék könyvet. A hátsó bal ajtón bejutva menthetsz, varázserőt is felszívhatsz, valamint a szoba végében találkozhatsz egy "begubózott", hallgatag idegennel. A térkép megszerzésével (láda) itt már végeztél is, a hall maradék egy ajtaján mehetsz tovább. Szemtanúja lehetsz, ahogy Nobunaga szolgálója (nem túl szimpatikus a fazon) egy fiút próbál elrabolni. Mivel megzavarod munkásságában, leáll dumálni veled, majd tovább áll. Kapd fel a dobozban lapuló nyílvesszőket, sétálj be a kisebbik ajtón, tiéd a harmadik napló. A nagyobbik, piros átjáró mögött egy furcsa kaput találsz, később pedig a korábban látott kisfiút, akivel Kaede hadakozik. A srác (Yumemaru) elszökik, te pedig utána küldöd a ninja lányt. Haladhatsz tovább. Az elágazásnál, a lépcső aljában van egy növény, fölötte pedig Fluorite (nem látható). Először az ajtón menj be, a trükkös doboz nyitja: bal, jobb, bal, jobb, jobb, kaptál egy íjat. A sarokban dekódoló könyv, a kútba lógó kötelet ne vágd le, mert még kelleni fog. Most már felmehetsz a lépcsőn.

Sétálj be az első ajtón, a vödörben van egy életerő növelő, használd fel. Most már mehetsz a másik irányba is, ahol megint két választási lehetőség kerül eléd. Válaszd a mágikus bejáratot, odabent van egy Piros könyv az asztalon, valamint egy félbetört medál a ládában. Vissza az elágazáshoz, most menj balra, a csontvázakon túljutva pedig fel a lépcsőn (a lépcső alatt Fluorit, a dobozokban muníció), ahol újabb dekódoló van az asztalon. Ments, azután irány a varázserővel védett út. Beszélgess Kaede-vel, majd húzd meg a kart. A lányt irányítva a jobb oldali szerkezetet kell működésbe hozni, ezután Samanosuke-vel a balt. A lánnyal a három kar közül megint a balt kell használni, így ki tudod venni a ládából a Szent Páncélt, amit fel is vehetsz magadra. Húzd meg a jobb kart (a három közül), Kaede-vel pedig sétálj ki az ajtón. A tüzet felhasználva gyújtsd meg a gyertyákat, és az így nyert világosságban mehetsz a trükkös szobába. Az a lényeg, hogy csak az X-szel jelölt kockákra (meg a simákra) lépj, mert a pluszjel halált okozhat. A megoldást rád bízom (főleg, hogy a megjelenítés véletlenszerű). A szobából kijutva csapdába esünk, a lánnyal megint egy logikai feladatot kell megoldanunk. A fakockákat mozgatva el kell juttatnunk a két fél medált a táblán halványan kirajzolódó helyre (alsó sor közepe). Ez az egyik legidegesítőbb része a programnak, de azért meg lehet oldani. A rejtély megoldása után egy szobába jutsz, aminek a végében meg kell húzni egy madzagot, hogy lenyíljon a feljáró. Irány az emelet (jegyezd meg a zárt ajtót), majd le a lépcsőn. A középső szinten van a másik oldalon is egy lépcső, amivel eljuthatsz egy titkos ajtóhoz (ez nem igazán érdekes), valamint a túloldalt van egy doboz is (maximum életerő). Most mehetsz vissza a másik létrához, amivel lejjebb kell menned még egy szintet. A ládából vedd ki a medálod másik felét, a falon látható papír szétvágása után a naplót, azután irány vissza a második emelet, most már kinyithatod a lezárt ajtót. Szokás szerint szemtanúja leszel annak, ahogy Kinoshita megint megpróbálja elrabolni a fiút, most már pontot tehetnénk az ügy végére, mert én ölöm meg a srácot, ha sokszor kell még kiszabadítanom. No, az egyik démon magával is viszi, tehát mehetünk utána. A sarok után a kisasztalon figyel egy dekódoló, vele szemben, a doboznál pedig Fluorite. Tovább haladva ismét egy dekódoló, majd a lépcső aljában nyílvessző. Itt szaladj fel, az erkélyen sétálj be az első (duplaszárnyas) ajtón. Ments. Van itt még két dekódoló, és gyógyszer. A folyosó végében található létrán felmászhatunk a zöld varázserőért (szél), természetesen nem adják ingyen, főellenség vár, de nem egy nagy szám. Védekezz, amikor látod, hogy támadni fog, és használd ellene a villámot (elég sokszor enged ki magából lelkeket, amiket felhasználhatsz életerőnek, vagy varázslatnak). Végeztél vele, mehetsz vissza az erkélyre, most már nyitható a zöld ajtó is. Megtaláltad a fiút, miután magához tért, a nővérét keresi, te pedig megígéred neki, hogy megtalálod. A közjáték erősen emlékeztet egy amerikai filmre, giccses, és nyálas. Szerencsére vége lesz hamar, ha megkaptad az irányítást, mehetnénk is tovább. A föld alá kell mennünk, emlékszel még az oltárra, amit a játék elején nagyrészt már kinyitottál? Oda kell most menned, vagyis irány a csarnok (mentsd meg a katonát a csontvázaktól, növény az ajándék), bal első ajtó, és már ott is vagy lassan. Ha meg van az oltár, az utolsó tényezőt is eltüntetheted, ami visszatartott idáig, irány a csatorna.

UNDERGROUND

Lejutva a lépcsőn két ajtó található, az egyiket szellemek őrzik, ezt hanyagold egyelőre, menj a másikhoz. Menthetsz, valamint van itt növény is (ládában). A csápokat szétvágva öld meg a lényt, és vedd fel a polcon sorakozó könyveket. Menj át a folyosóra, és menj be a duplaszárnyú ajtón. Középen kampók vannak zsákokkal, a bal oldali ösvényen van a térkép, valamint a végén el kell vágni egy kötelet, hogy a mérlegbe ereszkedő súly kinyomja a túloldalon a láncot. Ezt felvéve hallhatod a halottak szellemeit, csak egy X-et kell nyomnod mellettük. Szaladj vissza a folyosóra, ahol menj tovább a következő ajtóig, és odabent szedd ki a ládában rejtőző kis lélekharangot. A pengéken átjutva mehetsz is a korábban látott "szellemes" bejárathoz, ahol a harangszótól megszelídült lelkek tovább engednek. A búrákon túl szaladj be a nagy ajtón, a csarnok tele van az idegesítő, csápos lényekkel. Végezz velük, és a zöld ajtón belül vedd fel a két könyvet, meg a Fluorite-ot, ami a vasszűzben (rögtön a bejárat mellett) van elrejtve. A trükkös doboz nyitja: középső, jobb, bal, megkaptad a kék kulcsot. Menj vissza a csarnokba, de most a másik szobába menj be, a csápokon túl növény, és a Fehér Könyv vár. A búráknál, ahol már jártál, van még egy bejárat, ide kell a Kék kulcs (mielőtt még bemennél, a sarokban van egy Fluorite). Az építményhez közel merészkedve film következik, hősünk foglyul esik, köszönhető a kis törpének (Nobunaga csicskása), a gyereket elrabolja egy ál Samanosuke, ismét a ninja lány irányítását kapjuk meg. A helységből kijutva beszéljünk a haldokló katonával, cserébe megkapjuk a Piros kulcsot, amit gyorsan tegyünk zsebre. Most egészen addig kell visszamennünk, ahol ledobtuk a kötélhágcsót a kidőlt falnál (házon kívül). Nna, ott találunk egy kaput, amin idáig nem bírtunk bejutni, most már megtehetjük. Bejutva rögtön egy ládába botlunk, amiben növény lapul. Haladjunk tovább, a kék ajtót, bár nem tudjuk kinyitni, de találunk a sarkában egy Fluorite-ot. Távolabb, a kútban semmi érdekes nincs, csak az a furcsa, lelógós emberke, hozzá pedig majd főhősünkkel lesz érdemes betérni, marad az előre. Eljutunk egy kis térre, ahol csontvázak harcolnak egy emberrel (íjászok, és egy kardos... a katona megmentéséért Lélekszívó jár), itt egyelőre ne a létrán másszunk fel, hanem a kaput válasszuk. A kis kerten rohanjunk át (közben vegyük fel a dobócsillagokat), Utána találunk mentőhelyet, valamint egy kódos dobozt (megoldás: ötös, hetes, és kettes, megkaptuk a varázserő növelőt), és kicsivel arrébb, a halott katonánál egy kereket. Immáron mehetünk is vissza az íjas csontvázakhoz, másszunk fel hozzájuk, a túloldalon pedig ereszkedjünk le a mentőhelyre. A ládában térkép, az ajtón túl eljuthatunk két helyre is. Az egyik a tüzes szoba, itt húzzuk meg a kart, majd ügyesen rohanjunk át a kinyíló kapuhoz. Jutalmunk egy fél arany lemez, és a szétüthető dobozok alatt egy növény. Most már mehetünk a "másik helyre" is, a bejáratnál van egy nem látható növény, valamint a szétdobált könyvek közt napló (ládában), a polcon pedig dekódoló. Nyisd ki a szekrényt, láthatsz benne egy szerkezetet, ide helyezd be a korábban szerzett kereket, majd húzd meg a madzagot, megkaptad az ezüst lemezt (vele kicsit átlósan szemben van egy Fluorite), valamint a szoba végében még egy dekódoló is rejtőzködik. A két lemezzel menj vissza a halott katonához, akinél a fakereket találtad, vele szemben van a nagykapu, ahol most már bemehetsz. Odabent minden lángol, először sétálj be az ajtón, a lépcső mellett Fluorit, az emeleti részen van egy trükkös láda, a nyitja: középső, jobb, bal, bal, jobb, megvan a szentelt kés, ezzel már izgalmasabb lesz az öldöklés, nem olyan lassú, mint elődje). Sétálj tovább a tűzben (érdemes megfigyelni, ahogy egy-egy hülyébb csonti megpróbál keresztülsétálni a forró lángokon, majd szénné ég), a folyosó végén van dekódoló, valamint fegyver. Ha megvannak irány vissza a bejárat, ahol most már lesétálhatsz a lépcsőn, a börtönbe, itt közjáték következik, összefutunk Yuki hercegnővel. Természetesen idővel őt is elrabolják, minket pedig megtámad egy láthatatlan démon. Csináljuk ki hamar. Ha megölted, ismét Samanosuke lesz a szereplő, meg kell küzdened saját magaddal. Amikor speciális energiáit gyűjti, akkor sebezd meg, különben egyfolytában védekezik. Szabad az út, séta közben vedd fel az Evil Plate nevezetű fémlapot, és a létrát, amit rögtön fel is használhatsz. Remélem, emlékszel még, hol volt az a kapu, ahol az Evil Plate másik felét láttad (itt hadakozott Kaede a kissráccal). Nna, ott használd fel a nálad lévő darabot, bejutva egy igen kellemes kinézetű hölgy fogad, de sajnos átalakul, és ő lesz Maja, a méhecske. Kisebb közjáték után indulj meg a börtön felé (ne mérgesíts, idáig ott mászkáltál a lánnyal), odabent öld meg a csontvázakat, és vedd el a katona által nyújtott lőszert. Menj el egészen addig, ahol a kis térnél íjászok voltak. Kapaszkodj fel a létrán, és a túloldalon ments. Most szaladj vissza a kútig, beszélj a "begubózott emberrel", és engedd, hogy leküldjön a létsíkokra, ahol a démonok élnek. Kemény menet lesz, remélem felnyomtad a kardod hármas szintűre, és van nálad pár gyógyszer. Ha igen, neki is kezdhetsz. A lényeg, hogy különböző szintekre fogsz kerülni, ezekben a "bugyrokban", egy, vagy két fajta szörny él majd, és természetesen, ahogy egyre mélyebbre jutsz, annál erősebbek lesznek ők is. A végén már nagyon izzasztó lesz a darabolás, de megéri. Hogy miért? Már sorolom is. Húsz szint van. A hetediken van egy Fluorite, ahogy a tizenkettediken, és a tizenhetediken is találsz belőle. Növény vár a tizennegyedik, tizenhatodik, és tizennyolcadik emeleten. Ezeken kívül még a kilencediken van gyógyszer, a tizediken egy lélekrabló (benyomod, és kialakul egy kör körülötted, amin ha beljebb jön valaki, rögtön elszívhatod a lelkeket belőle... érdemes későbbre tartogatni), a tizenötödiken egy talizmán (ha meghalsz, újraéleszt, nagyon hasznos, szintén későbbre kéne hagyni), valamint nem utolsó sorban a legalsó szinten (huszadik) egy szerkezet (Bishamon O), amit majd a játék legvégén vehetsz használatba. Ja, és az említett kis kincsek mellett, még kb. tizenhat csíknyi energiát is kapsz, amiből felturbózhatod az összes varázslatod. Remélem megoldottad a feladatot, és végigjártad ezt a poklot... ha igen, mehetnénk is tovább (vissza lehet menni újra a gubóshoz, de nem kapsz majd mást, és a gép sem számolja, ha többször mész le... én voltam olyan hülye, és megpróbáltam). Sétálj megint el az előző mentőhelyig (íjászok helye, meg létra... tudooood, na az...), és alakítsd át a növényeid, meg turbózd fel a "kapunyitókat", mert most már hármas zárak jönnek. Rögtön ebben a teremben van az egyik ilyen, méghozzá egy tüzes. A túloldalt lesz egy doboz, gyógyszerrel, valamint sok-sok csontváz. Hogy ne kelljen annyit gyilkolásznod, vágd el a guruló szerkezetet tartó kötelet, és az kellő pusztítást végez, ráadásul a helyén van egy Fluorite (persze láthatatlan). Továbbhaladva ne próbálkozz a négy "totálbrutállal", hanem mellettük elrohanva vedd fel a szoborfejet, a lőszert, és a sarokból a díszkardot. Amennyiben megvannak, mehetsz is visszafelé, a kúton át, egészen a kék ajtóig, ahová most már szintén bemehetsz. Odabent vedd ki a ládából a Vision Staff-ot, ezzel láthatod végre azokat a fránya láthatatlan köveket. Tedd a szoborfejet a helyére, kinyílik egy titkos ajtó. Az asztalon figyel még egy könyv, valamint az elgördülő ajtón túl a puska, amihez idáig gyűjtögetted a lőszert. Ha felvetted, indulhatsz a főtérre (ahol a három ajtó volt, és onnan tudsz a nagy házba is bejutni), útközben csillog majd a földön egy Fluorite. A téren, az alsó, oldalsó kapunál (az egyetlen, ami idáig zárva volt), találkozol egy katonával, de eszmecserére nincs idő, mert rátok támad két bogár. Végre megnyílt az út, a díszkard behelyezésével a tóhoz jutottál.

A TÓ

Az emelkedőről lesétálva egy hídhoz érsz, amin két ajtó van. Az egyiken nem tudsz bejutni (majd Kaede), de a másikon (zöld zár) sikerülni fog. Odabent van egy félig kész átkelő (ez nem sok mindenre jó, de ha ellövöd puskával a szemben kifeszített kötelet, lenyílik egy híd, és a túloldalt lőszert találsz, a falon látható papír szétvágása után pedig talizmánt), meg egy ajtó. Az ajtóról szedd le a naplót, majd menj be rajta. Szaladj el az út végéig, a kisházban találsz egy könyvet, és lőszert, valamint van a falon egy papír, amit ha szétvágsz, akkor mögötte térképet találsz. Menj vissza a duplaszárnyas ajtóig, bent szedd ki a dobozból a töltényt, majd sétálj fel a lépcsőn, vedd fel a ládából a mágianövelőt, és mássz fel a tetőre, ahol még egy életerő növelőt, lélekszívót (kint a cserepeken), és egy Fluorite-ot is lelsz. Ha megvannak, irány a földszint, és a háromszoros védelmű zöld ajtó. A parton csak egy kapu van nyitva, azon keresztül eljutsz egy vízeséshez. Sétálj rá a függőhídra, majd amikor a lény megindul feléd, szaladj vissza, és vágd el a kötelet (ja, és ne felejts el pá-pát integetni), egyel kevesebb a gondod. A leömlő víz alatt (itt van egy trükkös láda is: bal alsó, jobb felső, jobb alsó, bal alsó, jobb alsó, megvan a legjobb páncél) áthaladva már csak egy ilyen szörny próbál megakadályozni az ajtó elérésében, de az sem sokáig. Bent menthetsz, átalakíthatsz, az egyik dobozból kiveheted a gyógyszert, míg a kódosból (hármas, hatos) a mágianövelőt. A maradék átjáró zárva, sétálj le a lépcsőn, és a Fluorite felvétele után szállj be a csónakba, amivel ellátogathatsz a tavi házba. Az épületben megtalálhatod a Nagy íjat, de ezzel sajnos csapdába is kerültél. Nincs más hátra, Kaede irányítása alatt kell kiszabadítanunk saját magunkat. A hídon a korábban zárt ajtón át tudunk továbbjutni, így belépve először jobbra tartsunk a nagyobbik bejárathoz, amin belül Fluorit van a földön, növény a szobor mellett, valamint a hátsó sarokban (vázák mögött) egy könyv. Ezeket megszerezve mehetünk a tópartra, majd onnan fel a vízesésig. A csónakházban már nincs ott a ladik, de nyitva a másik ajtó, vagyis tiplizz át rajta. Az épületbe belépve meglátsz egy ládát (nyílvesszők), és egy nagyobb ajtót. Amennyiben átlépted a küszöbét, egy elágazáshoz kerülsz. Haladj jobbra (felfelé), és egy mentőszobába jutsz. Sétálj fel a padlásra, és verd szét a dobozokat (Fluorit), vedd fel a sarokból a könyvet, aztán mehetsz tovább. A két bejárat közül válaszd a kisebbet (könyv, növény, Fluorit, az emeleten pedig a trükkös dobozban dísztárgy... kód: bal, bal, közép, jobb, jobb, közép, közép), majd a nagyobbat. Itt találsz egy dobozt, de nincs rajta zár. Sétálj a helység végébe, van egy nyílvessző, vedd ki a szobor kezéből, mire lezárul a kapu. Most tedd a helyébe a trükkös dobozból szerzett változatot, kinyílt a dobozka is (tiéd a Zöld kulcs), és az ajtó is. Itt az ideje, hogy a korábban látott elágazásnál balra fordulj (közben verd szét a vázákat a dobócsillagért). Jéé... itt egy másik csónak, üljünk is bele, irány a házikó. Az ajtajából belesve meglátjuk Samanosuke-t, ahogy a bogarakkal harcol, ráadásul Maja is megjött, hogy a fene vigye el a jó dolgát. Nagyon szemét, ő a legnehezebb főellenség, köszönhető annak, hogy a szemét kis bogarai folyton ott köröznek körülöttünk, és mindig pont akkor támadnak, amikor nem kéne. Mondjuk ez igaz a "darázsderekú" kis hölgyre is. Motyog valamit arról, hogy a ceremónia már elkezdődött, Yuki hamarosan meghal. Essünk neki, és csináljuk azt, hogy amikor fölöttünk van, nyomjunk el rá egy forgószelet, és amikor ettől kidől, és leereszkedik mellénk, használjuk a villám varázslatot, vagy a tűzsebzést. Remélhetőleg hamar kipurcan, de természetesen, csak, hogy ne menjen minden olyan simán, azért még a házikót is lángra lobbantja. Sikerül ugyan kimenekülni, de Kaede sajnos eléggé rossz állapotban van már, úgyhogy kényelembe kell helyezni. Samanosuke bosszút esküszik az ájult lány felett, azután nekiindul a végső csatának. Menjünk az Evil Plate fémjelezte kapuhoz, és odabent a nagy íjjal lőjük ki a varázszárat. Végre be tudunk jutni, és elbeszélgethetünk kicsit Mr. Koponyával. Valamiért nagyon szimpatikus nekem ez az ürge (a hangja olyan, mint a Cartoon Network idiótább rajzfilmjeinek szereplőinél), de sajna most nincs időm barátkozni, mivel rámereszti egy teremtményét, méghozzá ugyanazt, mint amelyikkel a tetőn már megküzdöttünk (nála volt a zöld varázsszer). Támadjuk a varázslatainkkal, addig, amíg szét nem bombázzuk a pajzsát, onnantól már simán szét lehet csapni a buta arcát. A bejárati ajtó melletti ládában van egy gyógyszer, ne hagyjuk itt, ha felvettük, menjünk tovább. Egy kellemes hangulatú helységbe kerültél, aminek a közepén egy szökőkút áll, oldalt egy mentőhely (mentsünk is, mert a főellenség következik), mellette pedig egy térkép. Oldalt van egy bejáratszerű valami (mintha csontváz ujjak lennének előtte), álljunk elé, és most használjuk fel a "létsíkoknál" megszerzett Bishamon nevű szerkezetet. Ki is nyílt a szentély. A falba egy óriási hulla van beleágyazódva, a gyomrában egy édes kis karddal. Nyomj rá egy X-et, és máris a tiéd lett a fegyver, viszont van egy rossz hírem, készülj fel a harcra a szörnnyel. Na jó, csak vicceltem, muksókám továbbra is ott csitul a malterban, túl sok problémát nem okoz. Tehát a vele való harc helyett válaszd a másik ajtót, amivel kijutsz a főcsarnokba. Szaladj le, közben csak egy pár csápos szörny fog akadályozni, meg egy láthatatlan démon. Az út végén két gyógyszert is találsz, vedd fel, és menj be a ceremónia terembe. Egy kellemes kis CG videó következik, amiben bemutatkozik a megidézett démonok hercege, Fortinbras. Elég laza a fickó ezzel a kígyómozgással. Szokás szerint ő is motyog valamit, halálról, pusztulásról, és hogy ezeknek én vagyok az egyik főszereplője, de én valahogy soha nem hiszek ezekben a jóslatokban. Amennyiben te sem, öld meg a férget. Csapkodd addig, amíg le nem hajtja a fejét, ilyenkor nyomj rá varázslatokat. Amikor a rózsaszín gömbjeivel szórakozik, szaladj hátra, így nem csaphatnak beléd a villámok. Próbálkozik még csapkodással, vagyis, ha meglátod, hogy emeli a mancsát, védekezz, valamint tüzet is szokott fújkálni, olyankor pedig menj az egyik oldalra, és szép lassan indulj meg a másik irányba, úgy hogy a tűzcsóva természetesen mögötted legyen. Szerintem nem nehéz legyőzni, hamar összeomlik a gyerek. Megint egy CG filmet láthatunk, amiben minden omladozik, és menekülés közben újra elkap a démon. Készülj fel a második menetre... amit már a kisebb átalakuláson átesett Samanosuke fog lejátszani. A jól megérdemelt győzelem után még találkozhatunk Nobunaga-val is, azt pedig, hogy vele mi történik, nem tudom, de miután lement a készítők listája, láthatjuk, ahogy hősünk elsétál.

EGY TÖRTÉNET VÉGE

Hát ennyi volt. Nobanuga-val nem tudom, mi történt, talán majd a következő részben kiderül. Azt hiszem mindent megszereztem, amit lehetett (meg is izzadtam, mire minden titokra fényt derítettem... közel hétszer vittem végig a programot, azért, hogy ne maradjon semmi se rejtve). Talán egy darab mágikus kő hiányzik, amivel a varázserődet viheted fel, de ez sem biztos (kicsit rövidebb volt a csík a játék végén, mint az életerőmé). A fokozatokról pedig annyit, hogy a legyilkolt szörnyek száma a legfontosabb, azt hiszem. Legalábbis végigvittem a stuffot négy óra alatt, kb. tizennégy mentéssel, ötszáz valahány szörnyike leölésével, és egy csomó tárgy kihagyásával, de A-t kaptam. Mindemellett kaptam B-t két óra húsz perccel, minden tárggyal, két mentéssel, viszont csak háromszáz legyilkolt lénnyel. Csinálj mindent úgy, ahogy írtam, ölj meg legalább ötszáz teremtményt, és tiéd az A fokozat. S nem tudom, hogy létezik-e, én nem találkoztam vele. Ha megvan minden tárgy, és a megfelelő számú hulla, megnyílik egy Speciális opció, amiben megnézheted az Onimusha kettő bemutatóját, valamint játszhatsz az Oni Spirits nevű minijátékkal. Itt az a lényeg, hogy az Ogre klán szentélyének tizenkét szintjére betörtek a démonok, és megölik a lelkeket. Neked kell megmenteni őket (előbb verd szét a megjelenő korsókat, mint a szörnyek). Az ötödik, hatodik szintre sikerült eljutnom, aztán elegem lett az egészből, úgyhogy aki információkat tud a végéről, az írjon be, és leközöljük az eredményeit (már ha van utána valami bonusz).

Még egy extra válik elérhetővé A megnyerés esetén, méghozzá egy új ruha, amit új játéknál vehetünk fel. Már ez megéri a szenvedést, mert nagyon aranyos (főleg a ruha közepén látható kis...). Hajnalban sikerült megszereznem, és bár már kifolyt a szemem, halálra röhögtem magam rajta, és neki álltam egy újabb menetnek. Szóval az egész program nagyon jó lett, én egyedül a fatáblás játékot hagytam volna ki (kösz Zoli!)... de azt hiszem így is megéri mindenkinek végigvinnie az Onimusha-t!

Böjtös Gábor

CONKER'S BAD FUR DAY VÉGIGJÁTSZÁS

1 FEJEZET: HUNGOVER

Miután magadhoz tértél, kerüld meg a kerítést, és tántorogj be a kertbe. Kezdeményezz beszélgetést Birdy-vel a szintén eléggé illuminált állapotban lévő madárijesztővel. Túl sok segítséget nem kapsz tőle, viszont megtanít a Context Sensitive padok használatára. Tehát ha legközelebb egy ilyen nagy B betűs paddal találkozol, állj rá és nyomj egy B-t. A madárijesztő kinyitja a másik kertkaput, itt az ideje, hogy a kinti CS padot is használd. Miután kijózanodtál, célozd meg a vízesésnél a platformot, és ússz át oda. Némi irányításbeli eligazítás után, ugrálj körbe a platformokon egyre magasabbra, amíg egy hídhoz érsz, amin a hatalmas Gargoyle nem enged át. Ugorj fel a kapcsolóhoz, ami az odalenti zárt ajtót nyitja, menj vissza az ajtóhoz és lépj is be rajta. Ebben a kis helyiségben megtanulsz ütni a serpenyőddel (B gomb), üsd meg a kulcsot, és vidd a zárhoz, hogy el tudd hagyni a szobát. Mennj vissza a Gargoyle-hez, akit szintén üss meg, megérezni ugyan nem fogja, viszont a röhögéstől leesik a mélybe. Kár hogy a becsapódástól némi szikla is landol annak a barlangnak a bejáratba, amin épp be szerettél volna menni. Gond egy szál se, ugorj a sziklára, majd a tőle jobbra lévő CS padra, amin Conker előkap egy dinamitot és felrobbantja a sziklát. A barlang a szintválasztó helyszínre visz. Beszélj a síró méhecskével, aki elpanaszolja, hogy ellopták a kaptárát. A útjelző táblánál indulj el a NASTY irányba, egészen addig, amíg egy méhkaptárra nem lelsz. Viszont amint megpróbálod elemelni, megjelennek a tolvajok is – egy dühös méhraj formájában. Nincs más hátra, mint előre le kell futni a méhhez a kassal a kezedben. Amennyibe eltalálnak vagy leesel, kezdheted elölről az egészet. Ha leértél egy poénos animációban láthatod, amint Mrs. Bee egy dupla csövű gépágyúval sz**rá lövi a darazsakat. A jól végzett munkánkért pedig még száz dolcsi üti a markunkat. Ha akarsz még egy kis pénz keresni, menj vissza a darazsakhoz, és ha minden igaz a jobb oldali üregbe ugorj fel, ami kivisz a folyó felett lévő beugróba, ahol szintén 100$ van. A készpénz birtokában már van értelme átmenni a hídon. A CS padon nyomj B-t, mire megjelenik Birdy és megtanít a csúzli használatára (pénz nélkül ez lemaradna, mert nem kapnánk meg a katapult-mozgás Instruction Booklet-et). A csúzlival lődd le a négy ellenszenves bogarat (mindegyikbe két lövés kell), majd ugrálj fel az ajtóhoz a csúcsra mai kinyílt. Innen két irányba is, először balra az egyik kedvenc részem van, de a kis házba egyelőre még nem lehet bemenni csak tíz óra után, úgyhogy inkább válaszd a faodút.

2. FEJEZET: BIG BARN BOYS

Egyenesen, és egy kicsit jobbra haladva, két dobozra és egy igencsak hasmenéses egérre lehetsz figyelmes. A ládák elpanaszolják, hogy már marhára nem bírják a szagokat, amiket az egér kieget magából, a nagyobbik ezért is mászott szerencsétlen kisebbik "fejére". Keressük meg Burt-öt, aki szintén egy láda, és a helyszín másik oldalán található, ott ahol a mozgó ugráló ládák nehezítik a továbbjutást. Beszéljünk vele, mire kinyitja a sajtkarám ajtaját. Üssünk le három sajtot, és vigyük a betépett egérnek. A harmadik ementáli hatására darabokra robban de szó szerint, a nagyobbik láda pedig végre lemászhat a kisebbik fejéről. Rajtuk és az ereszcsatornán így már fel tudsz ugrálni a tetőre, ahol csokikon kívül egy újabb adag zsozsót is találsz. Ekkor Conkernek eszébe jut, hogy már tíz óra és ideje lenne visszamenni a kis házba. Előtte azonban még rengeteg tennivalónk van ezen a pályán, tehát koncentráljunk erre. Tehát a ház tetején látsz egy kapcsolót, állj rá, ez nyitja odébb a csűr ajtaját. A csűrben többek közt lesz néhány szénakazal, és Franky a vasvilla, aki kedvesen csak a s***edet akarja szétrúgni, amiért bemerészkedtél a csűrébe. Gyakorlatilag sebezni nem lehet a kerti szerszámot, ezért csaljuk a szénaboglyák közelébe és amikor fel akar öklelni minket ugorjunk félre, hogy a szénákat találja el, miután az összes szénát sikerült szétveretnünk vele Franky feladja, és szó szerint öngyilkos lesz, fellógatja magát az egyik tetőgerendára, amin a haverjai csak jót röhögnek, lévén hogy egy vasvillának nincs nyaka, ezért Franky meg sem tud fulladni. Nyomd át a kapcsolót a sarokban, láthatod, amint egy öreg kövér darázs esik ki a csűrből. Az ajtó már ismét nyitva, menj ki hozzá és beszélj vele. ő a kinti méhkirálynőnek a volt a párja, amíg ki nem rúgta az asszony. Segíts neki, hogy sikerüljön megtermékenyítenie a előrébb található napraforgó hölgyet, ehhez méhrajokra lenne szüksége, akik felizgatják neki a virágot. Pontosan öt méhraj van szétszórva a pályán, a következő helyeken találod őket: az első a pálya bejárata mellett van, a második az ugráló doboznál. A harmadik ott, ahol az első 100$ felvetted a tetőn, a negyedik a sziklás részen a sajtkarám felett. Az utolsóhoz fel kell mászni a tetőre, majd a létrán tovább fel a víztárolóig, ennek a peremén találod meg az utolsót. A méhek amúgy automatikusan követni fognak téged, kivéve, ha olyan mély vízbe értsz, ahol úsznod kell. Ha az összes megvan a napraforgó kitárulkozik és fültanúi lehettek beporozás kellemes élményének. Ezek után a hölgy megengedi, hogy a méretes cickóin felugrálj a fali mélyedésben található 100$-ért. Rohanj körbe-körbe ugráló fadobozhoz, és várd meg hogy a csűr mellé érjen, ugorj rá, majd róla a csűr emeleti ablakához, amin keresztül bejutsz a padlásra. Ugrálj végig a platformokon (vigyáz a denevérekkel), majd a C padon megtanulsz kést dobálni. Ezzel a mozgással vágd le szerencsétlen Franky-t, majd ugorj le utána. Franky megköszöni, hogy segítettél rajta, viszonzásul felajánlja, hogy segít legyőzni az imént megjelent hatalmas szénakazalt. Pattanj tehát a hátára. Az A-val tudsz ugrani, a B-vel pedig döfni. Ha jól emlékszem kétszer vagy háromszor kell eltalálni a főellenséget (a második után átváltozik fél-robottá, és csak hátulról tudod majd sebezni), majd lezuhantok a "pincébe". Ahol a tűz hatására leégett szén alól egy robot kerül elő, és a játék (meg a zene is) átmegy Terminátor 2-be. Ő az első igazi főellenség. Bújj valamelyik nagy cső mögé, hagy nyomja telibe a rakétáival, az így keletkezett lyukon aztán elkezd folyni valami szmötyi, ebbe kellene belecsalnod, hogy megrázza az áram. Amikor ez sikerült beszédül és neked a hátán lévő piros kapcsolót kellene megérintened, úgy hogy felugrasz hozzá, és amikor a csilingelő hangot hallod a B-vel beleöklözöl egy nagyot. Ezt háromszor kell megismételni, hogy kifeküdjön a dög. Örömködni azonban nincs időd, mert elkezd folyni a csatornalé és a leszakadt elektromos kábelek semmi jóval nem kecsegtetnek. Gyorsan keresd meg az Exit feliratokat a falakon és ússz ahhoz a csőhöz ami mögött vannak, és menj fel a létrán. Állj rá a CS padra, és a késsel próbáld meg eltalálni a kábeleket, hogy leszakadjanak. Cseles, mert lesz egy mögötted nagyon balra is. Amennyiben a jó kábelt vágtad át, elhallgat a zene is, ilyenkor ússz át a következő létrához, és a másik CS padon folytasd a késdobálást, amíg az összes kábellel nem végzel. Addigra elvileg a szennyvíz magassága eléri a felső kijáratot, amin el tudod hagyni a pincét. Kijutva azzal a csuklyás fószerral találkozol, aki az intróban is benne volt. Állj rá a kőtáblájára, ami feldob a csűr karzati részére. Vedd fel a köteg bankót, majd távozz az ablakon. Amin a tető másik oldalára jutottál ki. Mássz fel a létrákon, egészen a legtetejére az építménynek, egyedül csak a méhekre kell vigyáznod, nehogy közben lelökjenek. Menj ki egészen az ugródeszka szélére a csokihoz, a levegőben is látni fogsz egy csokidarabot, ugorj fel érte, majd amikor megjelenik a fejed felett az égő gyorsan nyomj egy B-t, hogy átváltozz vasüllővé, és lezuhanj a víztároló közepébe. Ezzel sikerült is kinyitnod a folyónál lévő vasajtót. Mássz le a folyosón egy mókusfarkat és 100$-t találsz, és már végeztél is a pályával.

3. FEJEZET: WINDY

Minekután tíz óra már elmúlt, bemehetsz a kis házikóba a sz**os részen. Beszélj a Ganajtúró Bogárral, akinek némi alapanyagra lenne szüksége, hogy új galacsinokat tudjon gyúrni. Üllő alakban ugorj le a padlón lévő lyukon. A kötelek segítségével ugrálj át a szakadék túloldalán található nyílásba (ahonnan a sz** folyik), menj fel, majd az elágazásnál fordulj balra, így kijutsz a szabadba. Odakint egy igencsak dühös bika vár rád, aki gyűlöli a vöröset. Conker először nem érti, aztán kapcsol. A kijárattól indulj el balra, és ugrálj fel a hát tetejére, kikerülgetve a sz**galacsinokat. Odafent menj ki a kör alakú platformra, és a nyíl irányában kezdj körbe-körbe futni, ezáltal megnyitva a csapot, ami egy kis hashajtós trutyit enged a vályúba. Ezzel egy időben megjelenik egy kisebb és egy nagyobb célkereszt (?) is az arénába. Ugrálj le a bikához, és csald neki a kisebbik célpontnak. A kinyíló karámból egy tehén ballag elő. Most csald neki szemből a nagyobbik célpontnak a bikát, és amikor beragadnak a deszkába a szarvai, ugorj a hátára. A bika őrült iramban elkezd száguldozni, és mindenkép megpróbál ledobni téged a hátáról. Próbáld meg célba venni a szerencsétlen tehenet, és a B-vel ökleled fel, mire a tehén elmegy a vályúhoz enni. Csak néhány pillanatot kell várni, hogy a szer hasson, szegény pára az aréna közepén lévő rácshoz rohan, és szó szerint szétsz**ja a belét. Várjuk meg amíg végez, majd ökleljük fel még egyszer a bikával, ekkor darabjaira robban. Után ezt játsszuk még el a másik két megjelenő tehénnel is (egyre többet kell beléjük öklelni), a végén a bika ledob magáról és a ráccsal együtt lezuhan a mélybe. Több dolgod itt már nincs, úgyhogy akár mehetsz is visszafelé. Csakhogy az egész alagutat meg a többi termet is elöntötte a sz**, tehát ugorj fel balra a fal mellett a CS padhoz, és tanuld meg a víz alatti úszást (B gomb). Ússz vissza a központi terembe (ahol a kötelekről ugráltál), innen átjuthatsz egy kisebb szobába, ahonnan egy víz alatti járaton keresztül a felszínre felúszva 100$-t találhatsz. Vissza a központi helyiségbe, és ússz le a fenekén található nagy lyukba, amin keresztül a ganajtúró bogár házába esel. Most hogy már van elég sz**, a bogár megkezdi a galacsinok legyártását, amikkel elég sok dolgunk lesz. Az elsőt mindjárt gurítgasd el a létrás kiszögelés előtt a széttörött kerítésig, és ejtsd rá az odalent őrködő páncélos figurára. A sz**hegyre két szerpentin is vezet. Az egyiken felgurítva egy adag trágyát az óriás alvó bogár fejére ejthetsz, némi dinamittal turbósítva. A másik teljesen felvezet a tetejére, ahol az utolsó járatba begurítva, leesik a hegy gyomrában és kiüti lent a bedeszkázott ajtót. Egyébként a hegy tetején is van egy köteg dohány, amit a galacsinról felugrálva lehet elérni, egyébként meg vigyázz a felvezető utón, mert bogarak járőröznek rajta. Érdemes megvárni, amíg visszabújnak az üregeikbe. Ehhez a fejezethez egyébként még tartozik két kisebb küldetés (a hordó a másik hegy tetején, meg még egyszer meg kell küzdeni majd a tolvaj darazsakkal, csak ezúttal majd a kasban a gépfegyverrel), de mindkettőhöz sokkal több pénz kell, mint amennyivel most rendelkezel, tehát ezekre majd visszatérek a következő hónapban.

4. FEJEZET: BAT'S TOWER

A második fejezetben ugye tudtál sz**golyókat gurítgatni, na most az egyiket egy szétroncsolódott kerítésnél kell ledobni, ami agyonüt egy páncélos figurát. Ugorj le mellé és a beugróban, és a kapcsolót nyomd át a B-vel. Ennek hatására örvény keletkezik a tóban és lehúzza magával a vízben őrködő két páncélos tagot is, így már el tudsz úszni a hármas pálya bejáratához, csak arra vigyázz, hogy magával ne rántson téged is az örvény. Ezen a pályán a macskacápáktól kapod a fő feladatodat. (Kicsit sem besz**ás, ahogy a macskacápák úgy nyávognak, mint a valódi macskák, hehe.) Elpanaszolják, hogy egy kutyahal terrorizálja őket, és ha megszabadítjuk őket tőle, busás pénzjutalom üti a markunkat. Ússzunk el jobbra a folyó végébe (útközben benézhetsz a nagyobbik vízesés alá is, ahol egy élettel leszel gazdagabb), ahol az öbölben összefuthatsz a víz alatti pórázra kötött ebbel. Ússz el mellette majd a víz alatt a nyíláson le. Miután kimásztál a vízből, beszélj a kétarcú fogaskerékkel, akik a nőket hiányolják maguk mellől. A leereszkedő lifttel menj fel, majd egyensúlyozz át a tengelyen. Amikor megjelenik a villanykörte a fejed felett, a B-vel tudod lelángszórózni a denevéreket, ellenkező esetben képesek és lelöknek minket. A kötélhágcsók segítségével juss egyre magasabbra a denevértoronyban, és a végén húzd át a kapcsolót, ez nyitja a bejáratnál lévő víz alatti kaput. Ess vissza a pókhálók segítségével (vagy úgy, ahogy jöttél), és ússz keresztül az imént kinyitott ajtón. Rögtön ahogy kijössz a vízből, és a mellette található körfolyosón megtalálod a három hiányzó fogaskerék hölgyet. Le kell csapni őket, és egyenként visszavinni őket a helyükre. Utána kezdj el körbe-körbe szaladgálni a központ kör alakú platformon, hogy beinduljanak a fogaskerekek, ha elég gyors vagy látni fogod, amint a kutyahal pórázát rövidre húzod. Némi animáció után (amiben kicsit összerugdossák a női fogaskerekek a palit), ússz ki a macskacápákhoz, és beszélj velük, és vezesd őket a széfhez. Most már van helyük a páncélszekrény helyes kódját beütni, ami egyébként a "helyes" szó. A kutyaólban elvileg már felvehetnéd a jól megérdemelt pénzedet, de a kis mocsok inkább eltűnik a csatornákban, és még a nyílását is lezárja. Állj rá a CS padra, és a forgó kerék nyílásából elővillanó betűkből lődd ki a csúzliddal az OPEN szócskát, hogy újra megnyíljon a csatorna lejárata. Mielőtt a vízbe ugranál, használd a tetején lebegő CS padot. Conker felhúz egy bányászsisakot, majd elemet is tesz bele, hogy a lámpa világítson. Ez azért fontos, mert a csatorna járataiban járőröző Clang-eket csak ezzel lehet elvakítani. Kár hogy az elemek hamar elhasználódnak és csak a CS padoknál lehet újra cserélni őket. Szóval ugorj a vízbe, és kezdj el lefelé úszni a központi járatban. A falakon a kis beugrókban találsz levegő-utánpótlást. Ha leértél az aljára, figyeld ki a Clang-enket és a zöld folyosó valamelyikén, ússz át a másik helyiségbe. Ússz a víz felszínére, és a CS padnál tegyél új elemet a sisaklámpádba. Vissza a vízbe és a kék folyosón menj tovább a Clang-et kikerülve), itt lesz majd egy kapcsoló a falon, ami a sárga folyosó kapuját nyitja, ússz vissza oda, majd fel (figyelj a levegőre). Odakinn egy vörös terembe jutottál, ugorj le a nagy fekete lyukba. A tűzdémonokat, mint cimborákat sem vetném meg, hiszen épp spanglizás közben zavarjuk meg őket. Állj a CS padra a nagy söröshordó elé, és tankold fel magad. Tántorogj ki a terembe és próbáld meg levizelni a kis tűzmanókat, a B-vel veszed elő a szerszámod, és a Z-vel tudod a sugarat irányítani. Nagyjából nyolc manóval kell végezned, erre persze nem lesz elég egy adagnyi vizelet, viszont ha, kiürültél, Conker nem akar újra inni. Erre a megoldás a bal oldali fal mellett található eü dobozba rejlő orvosság. Idd meg, Conker kijózanodik, és mehetsz is újból vedelni. Az utolsó két tűzdémon végül beijed tőled és a központi bojlerben keress menedéket. Majd miután némi férfiasságot csiholtak belé, azzal támadnak rád. A bojler lángszóróval támad, a taktika ellene az, hogy csaljuk a padló négy sarkában található rácsokra, majd amikor már rajtuk áll, a sarkakban lévő kapcsolót húzzuk le. Ennek hatására egy adag trutyi ömlik a bojler nyakába amitől megszédül, ekkor kell közel rohanni hozzá, és a lábai közt lévő heréket összecsapni két téglával. A negyedik után végül feladja és szétrobban. Az elrepült golyói közül az egyiket toljuk a körrel jelölt platformra, a másikat pedig a megnyílt lejáratba. Az alagút végén szedd fel a pénzt, menj ki a széfből és beszélj újra a macskacápákkal. Amikor elkezdenél visszafelé úszni a pálya elejére, elszabadul a kutyahal, tehát most úgy kell intézned a visszautat, hogy a dög ne téged hanem a macskacápákat kapja el. Mit mondjak, jó véres rész. A stégtől aztán kiveszik a kezünkből az irányítást, és egy fain kis animáció következik. Utána ugorj fel a döglődő kutyahal hátára onnan pedig a három köteg léért.

5. FEJEZET: SLOPRANO

Miután felgurítgattál egy sz**galacsint a sz**hegy tetejére, és ott lelökted a járatba, elvileg szabad az út a hegy belsejébe. Ide belépve rögtön egy bogárba futsz, aki egy igen gyászos történetet ad elő arról, hogy a sz**ban lakik egy hatalmas szörny és rajta kívül már mindenkit elpusztított. Menj az első vécékagyló formájú részhez, és üsd le a kukoricaszemet, vedd fel és vidd a kiugró részhez, ahol Conker magától beledobja a sz**ba, és láthatjuk, amint szerencsétlent valami a mélybe húzza. Kerüld ki a csapkodó kezet és vedd az irány a CS pad felé, ami egyelőre még nem működik. A leszakad platformon ugorj át, és a túloldalt található két kukoricaszemmel is tedd azt amit az előzővel. Menj tovább, és a tegyél róla, hogy a maradék három kukorica is a sz** mélyén fejezze be az életét. Ekkor feljön a mélyből a szörny – ami gondolom már kitaláltátok – egy nagy kula, ráadásul áriázik (erről a poéntól kicsit kikészültem, mert hatalmas, ráadásul amilyen szöveget lenyom!). ő tehát a következő főellenség, szerencsére most már működnek a CS padok, rajtuk állva kell WC papírt dobálni az éneklő sz**kupac szájába. Minden nagyobb sérülés után egy-egy CS padot megsemmisít, ilyenkor a többihez kell szaladni. Egyébként sz**golyókkal dobálódzik, de ha jól célzol a klozettpapírral, azokat is szét lehet verni. Amikor az utolsó CS padnál tartasz rendesen bekeményít és csak pillanatokra nyitja ki a száját, érdemes tehát elé célozni. Amikor kivágja az utolsó magas C-t bereped a barlang végében az üvegajtó. Fuss tehát oda, markold fel a zsét, és a húzd le a WC-t. Sloprano eltűnik a mélyben, viszont odalent megnyílik egy ajtó. Közben láthatod amint Berri ajtaján, kopogtat egy hatalmas szikla figura, leüti és elrabolja. Az új helyszínen tápolhatsz egy kicsit, ha akarsz, és van egy mókusfarok is a fogason. Ugorj a vízbe, töltsd fel magad levegővel, és ússz át a három egyre jobban gyorsuló csavarlapát között. Természetesen kipróbáltam mi történik, ha valamelyik telibe kap, és nem kellett csalódnom brutális módon kettévág bennünket. Az csak hab a tortán, hogy a víz amúgy is tele van feldarabolt véres testrészekkel. A túloldalon szívj egy kicsit (mármint levegőt), és ússz a felszínre, a kis alagúton egy kürtőbe jutsz. Mássz fel a kötélen, majd a pengéket átugrálva juss el a létráig. Menj fel rajta, és át a hídon, amit a Párduckirály két embere őriz (az egyikük épp sz**ik a szikla mögött). Mire idáig eljutsz, legalább legyen nálad 1000$, mert csak annyiért enged át az őr, de még így is meg kell őt győzni, hogy te nem egy mókus, hanem egy elefánt van. Hát igen a zsoldosok sosem az észbeli képességeikről voltak híresek. Utána Conker még magához szólítja a pénzét is, és irány a következő fejezet. De erre, és a multiplayer módokra már csak a követező hónapban kerülhet sor, lévén, hogy a helyem elfogyott. Addig is mindenkinek további jó szórakozást.

CSIPI M LEE



CAPCOM
576 KONZOL


PL4
POINTS
LIFE



ARMY MEN™ AIR ATTACK™ BLADE'S REVENGE™

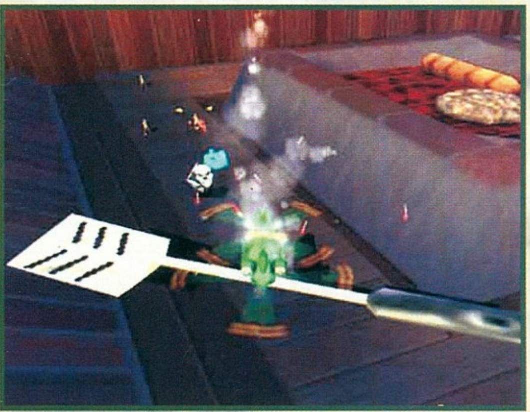
MŰANYAG A LEVEGŐBEN

Ez az Army Men Air Attack: Blade's Revenge milyen jópofa ötlet volt! Komolyan mondom, attól függetlenül, hogy kicsit bugyuta a játék, mindenképp csak dicsérni érdemes, bár igazából még nem tudom, hogy mivel fogom ezt az oldalt megtölteni, mert a progi leginkább gyerekeknek való.

A '90-es évek közepén járhattunk, amikor Ricsi barátom Sega Megadrive-on megmutatott egy játékot, melynek Urban Strike volt a neve. Nem kell bemutatnom, ugye?! Nagyon komoly volt a történet, sok király missziót kellett végrehajtanunk egy helikopterrel, lehetőleg úgy, hogy a legtöbb páncélt összeszedjük és a legkevesebb épületet hagyjuk épen. No, az Army Men Air Attack: Blade's Revenge is gyakorlatilag erről szól és azt mondanám, hogy szinte teljesen megegyezik a grafikai megjelenítés tekintetében. Pontosan ugyanabban a felső kameraállásban nézhetjük végig az eseményeket és teljesen azonos a helikopterek (vagy egyéb járművek viselkedése).

Kezdjük talán akkor az intrónál. Semmi extra, bár tény, hogy ötletes és humoros. A Toy Story óta a zöld kis figurák teljesen saját életet élnek a játékok világában, bár meg nem erősített hírek szerint hamarosan készülni fog egy egész estés film, kizárólag belőlük. A játékok eddigi epizódjaiból sajnos még nem láttam egyet sem, így a Blade's Revenge volt a tűzkeresztségem. A program képi világa természetesen a Toy Story-ból megszokott színek és formák keverékéből tevődik össze, ezért vannak akik utálni fogják, de a kicsit nyitottabb lelkületű emberek sok érdekes és vicces elemet találhatnak benne.

A menürendszer is ennek megfelelően van kialakítva, ugyanis egy gyerekszobában navigálhatunk az irányítóval, minden irányba. A szokásos menüpontok találhatóak meg a játékban, így ezekre ismét nem igazán térnék ki. A kétszemélyes küzdelem jópofa bemelegítés lehet a valódi küldetésekhez, különösen azért, mert eltart egy ideig, mire megtanuljátok majd kezelni ezt a programot. Ne értsetek félre, nem nehéz kezelni, sokkal inkább túl finom és könnyed, így sokszor jobban elmozogtok a helikopterrel, mint ahogy az eredetileg képzeltétek volna. No, ezt a holtjátékot megtanulni kezelni lesz egy kicsit időigényes, de erre nagyon nagy szükségetek lesz, mert a programban, bizony kegyetlenül lőnek rátok minden irányból és aki nem ura 100%-osan a gépnek, az bizony hamar elveszíti minden páncélját és bumm! No, nem térünk még rá magára az akcióra, előtte még pár szót ejtenék a menürendszerben, egy jópofa újításról: a Co-operative opcióról. Itt nyílik lehetőségetek úgy játszani kétszemélyes játékot, hogy nem egymás ellen harcoltok, hanem közös erővel próbáljátok legyűrni az ellenfeleket. Nem összekeverendő a VS játékkal, ahol 4 különböző módon harcolhattok egymás ellen, amolyan párbaj szinten. Ezt a kis boksz ring résznél választhatjátok, míg a páros, egymást segítő verziót a TV-nél. Persze itt a játékszobáról beszélek, ahol a menürendszer van kialakítva. Lassan akkor térjünk rá magukra a küldetésekre.



A támadások természetesen mindig ugyanúgy kezdődnek, megkapjuk a feladatunkat. Ez mondjuk az első küldetésnél az ellenfél bázisának a lebombázását jelenti, és a maradványok összeszedését. Mivel műanyag játékok világában élünk, itt a romok, műanyag darabok lesznek, amiket nekünk kell majd megszerezni. Ezen ne tessék meglepődni, ahogy azon sem, hogy zsírkrétákkal fognak dobálni rakéta gyanánt az ellenfelek. Miután megvan a küldetés célja, megnézzük az emberünket, akivel repülünk, majd szemügyre vehetjük a járművet. Itt mindenféle adatot leolvashatunk a gépről, bár úgy érzem, hogy nem igazán érdemes foglalkozni vele, ugyanis nem érezni különbséget helikopter és helikopter között. Ne lepődjetek meg, amikor a küldetés betöltésére várva egyszer csak megpillantjátok a 3DO reklámot újra. Kicsit hülye ötlet volt a készítőktől, de majd megszokjátok. Én elsőre azt hittem, hogy visszadob a gép a főmenühöz, de szerencsére nem ez történt.



A támadások alatt többször is hozzánk szólnak a "vezetők", így nem kell attól tartanunk, hogy esetleg elakadunk. A kép bal felső sarkában megnézhetitek térképen a végcélt, és innentől kezdve nincs más dolgotok, mint pusztítani és lőni, akárkit és akármit láttok.

Érdekes módon lett megoldva a segítségek felszedése. Ha páncélt vagy fegyvert akarunk összeszedni, le kellereszteni egy kis gumikötelet, ami ha beleakad a tárgyba, felhúzza a géphez. Persze a fantáziadúsabbak, már azonnal rávághatják, hogy ezt remekül lehet hasznosítani fegyverként is! Így van. Ha mondjuk egy sziklát emeltek fel, majd az adott pillanatban eldobjátok, komoly károkat képes tenni az ellenfél bázisában. Nem mintha erre akkora szükség lenne, merthogy a fegyverek szerencsére automata célzóval rendelkeznek, így mindegy, hogy honnan és mit kaptok ki, biztos, hogy el fogjátok találni a célpontot.

Ebből adódóan mondhatnám azt is, hogy a játék tulajdonképpen nem nehéz, de itt nem lenne teljesen igazam. Ugyanis olyan lövedékdömping van végig mindenhol, hogy lassan már azt sem tudtam hova meneküljek. Egyenesen arányban kell tehát a lövedékekhez képes gyűjtögetni a páncélokat és az életerőket. A játék ebben a tekintetben is segítőkész, mivel fogja magát és ha nagyon lepukkanunk, beiktat egy bázis a közelbe, ahol fel tudjuk tölteni magunkat. A küldetésnek akkor van vége, amikor az utolsó kötelező hadizsákmányt is behoztuk a bázisunkra.

A Blade's Revenge nem rossz kis játék, bár tény, hogy mint irányítás, mint hangulat szempontjából a 18-től lefelé tanyázó korosztálynak készült, ettől függetlenül nem állítom, hogy ne lehetne belefeledkezni a valóságba és lőni halomra mindent és mindenkit, aki vagy ami az utunkba kerül. Kipróbálni érdemes, de komoly összeget kifizetni érte csak azoknak lesz jövedelmező befektetés, akik hosszú távon is képesek műanyag embereket lőni, zsírkréta rakétával.

aDaM





AM: AIR ATTACK BLADE'S REVENGE

3DO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (98 KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓPOFA, ÖTLETES
× KICSIT GYEREKES

7 pont



Az összevont számban bemutatott Kengo tesztnél már írtam, hogyan vélekedem a régi Japánról és Kínáról, valamint azt hiszem az sem titok már, hogy kedvelem a horror műfajt, és az ebbe a kategóriába sorolható játékokat. Elég sok "túlélő horror" megjelent már az elmúlt pár évben, és ebből kettő volt, amit rengetegszer végigvittem, az egyik a Vampire Hunter D, a másik pedig a Resident 2. Utóbbit az egyik kedvenc cégem, a Capcom (másik kedvenc: Konami) alkotta, de sajnos azóta sem sikerült újra elérniük azt a sikert, amit akkor keltettek. Az RE3 rendkívül silány lett, hogy a Dino Crisis-ről ne is beszéljünk (a Code jó lett volna, de addigra már pont tele volt a tö**m mind a zombikkal, mind a főszereplő hölggyel). Nem is tudtam igazán, hogy érdekeljen-e a cég új munkája, az Onimusha, vagy sem, de azért a tradicionális japán környezetnek, és a történetnek sikerült meggyőznie, igen ez az a játék, ami kell nekem.

A HÁBORÚ BORZALMAI

1560 nyara, Japán. Yoshimoto Imagawa, az erős, és bölcs hadvezér hadjáratot indít, amivel össze akarja kovácsolni a széteső birodalmat, és el akarja nyerni a vezető pozíciót. Seregei megállíthatatlanul törnek előre, nincs aki útját tudná állni. Egy éjszaka, Owari-ban állomásoznak. Ekkor támadja meg őket a tartomány ura, Nobunaga, mindössze kétezer fős, jól képzett seregével. Ezzel a meglepetésszerű támadással döntő csapást mérnek a hódítókra (ez lett a híressé vált Okehazama-i csata), és Imagawa feje a porba hullik. Azonban a győztesek öröme nem tart sokáig, mert egy életben maradt íjász torkon lövi az elégedett Nobunaga-t, aki holtan rogy össze. A háború véget ért, aminek hősünk, Samanosuke, a fiatal, elit harcos végig szemtanúja volt.

Egy évvel később, a közeli Mino tartományban furcsa eltűnések, és halálesetek történnek, Japán felett sötét fellegek kezdenek gyülekezni. Amikor már nagyon forrósodik a helyzet, Yuki hercegnő levelet küld Inabayama várából, amiben segítséget kér a megmagyarázhatatlan jelenségek megfékezéséhez. Samanosuke pont útban van hozzá, de mire odaér, a hercegnőt elrabolta egy csapat démon harcos. Hősünk megesküszik, megtalálja Yuki-t, és véget vet a gonosz erők hatalmának, tervében egy lány is segíti, aki mellesleg profi ninja. Mindeközben egyesek látni vélik a feltámasztott Nobunaga fejedelmet, embertelen seregei kíséretében... a legendák szerint egyezséget kötött a démonok hercegével, és visszatért, hogy megbosszulja halálát.

A RÉMÁLOM KEZDETE

Az előbb elmesélt történetet egy gyönyörű CG videó formájában is megtekintheted, ha elindítod az új játékot a főmenüből. Le a kalappal a készítők előtt, a harc teljesen olyan, mintha egy kosztümös filmet néznénk, a zene pedig szintén nagyon igényes, monumentális alkotás. Sajnos azonban minden jónak vége szakad egyszer, elkezdhetjük a játékot. Feladatunk az lesz, hogy a pokol seregeinek legyilkolása közben megszerezzük a szükséges varázstárgyakat, relikviákat, és ezeket felhasználjuk a későbbiekben. A kinézet teljesen olyan, mint amit már megszokhattunk a régi Resident részekben, előre tárolt hátterek, rögzített kameraállások, valós idejű harcok, rejtélyek, logikai feladatok. A különbség az, hogy itt nem a félelemkeltésen van a hangsúly, hanem inkább a kalandelemeken, némi misztikus körítéssel.





Ami még mindig zavar egy kicsit, az az analóg karok mellőzése, semmit nem tudunk velük csinálni, csak a D-pad szolgál hősünk irányítására. Ez engem az elején nagyon idegesített, és még most sem szoktam meg teljesen... miért nem lehet választani, hogy akarjuk mozgatni emberünket? Az X az akció gomb, ezzel szedhetünk fel tárgyakat, vagy nyithatunk ki ajtókat. Ami megkönnyíti a helyzetváltoztatást, az a már ismert száznyolcvan fokos fordulat, amit az R2-vel tudunk igénybe venni. Az L1 a védekezés, támadni pedig az L1 (készenléti állapot), Négyzet (csapás) kombinációval tudunk. Ha mindeközben hátrafelé húzzuk a karaktert, rúgunk egyet, de van egy speciális ütés is, ezt akkor tudjuk bevinni, ha éppen akkor nyomjuk le a támadást, amikor ellenfelünk készül megütni minket (természetesen ez főellenfeleknél nem alkalmazható). Van még egy jól alkalmazható "halálcsapás", ez az, amikor valaki a földön fekszik, mi oda rohanunk hozzá, és a támadást aktiválva beledöfjük fegyverünket. Így a legizmosabb lényeket is kicsinálhatjuk, de csak akkor érdemes, amikor nem ólálkodnak sokan körülöttünk, mert pár másodpercre védtelenek maradunk, ezt pedig szeretik kihasználni azok a dögök. Amikor egy lény meghalt, a Körrel kiszívhatjuk az energiáit, és egy-két lelket is. Több kombináció nincsen, használható még az R3, amivel az aktuális helyszín térképét tudjuk szemügyre venni, valamint a Háromszög, amivel a varázslatainkat használhatjuk, erre még visszatérek. Ja igen, előfordulhat még, hogy bunyó közben összeakad a fegyverünk az ellenségével, ilyenkor nyomogassuk a gombokat, és ha jól csináltuk, átdobjuk áldozatunkat a vállunk felett, és ismételten alkalmazhatjuk a ledöfős technikát.



A Select lenyomásával egy opció nyílik meg, amiben kiléphetünk a játékból, a Start pedig előhozza az Inventory-t. Az első lista a fegyvereinket mutatja, valamint a páncélzatunkat, nem hiszem, hogy komolyabb problémát okozna a használatuk, ezért nem is mesélek tovább róla. A második a használati tárgyainkat, mint például az elsősegély csomagok, kulcsok, egyéb érdekességek. Vannak olyanok, amiket csak az egyik karakter használhat (merthogy Samanosuke mellett Kaede-t is irányíthatjuk majd), ezt a gép kékkel jelöli. A harmadik listában a már megszerzett könyvek láthatóak, ezek közt vannak szokásos naplók, leírások, de vannak újítások is, mint a dekódolók. Ezeket össze kell gyűjteni (négy változat van, és mindegyik négy kötetből áll), és a később található kódzáras ládáknál vehetjük igénybe segítségüket. A ládára "kattintva" kapunk egy kérdést, amire válaszolni kell, de a választ csak a szavaknak megfelelő hieroglifákban lehet

AZ EVIL KELETEN IS RESIDENT





megadni. Ehhez kellenek a könyvek, amik megmutatják, melyik szó, melyik ábrának felel meg. Az utolsó listán vannak a térképek, de ezeket nem igazán használtam, nem tudom, te hogy vagy vele, de engem nem érdekeltek.

Amikor játékban vagy, láthatsz a bal felső sarokban három csíkot. A legfelső, sárga, az életerőnk, ebből az elején még kevés van, de később már meg lehet növelni a maximumot mágikus kövekkel, így jóval erősebbé válhatunk. Az alatta lévő, kék, a varázserőnket szimbolizálja, ezt is lehet növelni. A legalsó, rózsaszín, pedig a beszívott energiákat számolja, ezekből tudsz gazdálkodni a mentőhelyeken nyújtott lehetőségeknél.

Ezek a mentőhelyek kisebb, csillogó pagodákkal vannak jelölve, de nem csak menthetsz náluk, hanem mindenféle tápolást is végezhetsz tárgyaidon. Ez azt jelenti, hogy a növényeidet átalakíthatod gyógyszerré, a nyílvesszőket meggyújthatod, a puska lőszerét is turbózhatod, valamint a legfontosabb, hogy a kardokat, és varázskesztyűket erősítheted. Ahogy haladsz előre a játékban, találsz majd mágikus védelmű ajtókat, amik lehetnek egyes, kettes, és hármasszintűek. A zárak kinyitásához kellenek majd a varázskesztyűk, amik először csak egyes szintűek, majd az ellenfelekből elrabolt energiával viheted fel őket hármas level-be. Természetesen nem véletlenül említettem a kardokat, merthogy a varázsszereidhez tartoznak kardok is, és azokat is erősítheted. Amikor egy mágiával védett ajtóhoz érsz, elő kell venned a megfelelő színű kardot, és ha a szükséges szintet már elérted, kinyílik





az zár. Ezeknek a fegyvereknek van varázsképességük is, amikhez kell a kék csíkként emlegetett mágiád is. Mindegyik szín másik természeti erőt takar, a kék a villám, a piros a tűz, és a zöld a szél. Ezeket a varázslatokat használhatod a Háromszöggel. A játékkal kapcsolatban más nincs is, a karakterekről is írnék egy kicsit.

A SZEREPLŐK

Samanosuke Akechi: Egy huszonnégy éves harcos, aki keresztül zarándokolta Japánt. Megfontolt, és bölcs, ez idáig nem találta meg méltó ellenfelét, akivel megküzdhetett volna. Miután értesül unokatestvérének, Yuki hercegnőnek az elrablásáról, üldözni kezdi a démoni Nobunaga-t, hogy megtalálja a végzetét.

Kaede: Ő egy női ninja, akit eredetileg az Iga klán küldött azért, hogy megölje Samanosuke-t, de a lány nem hajtotta végre feladatát, mert közben összebarátkozott a ragyogó harcossal.

Princess Yuki: A tizenkilenc éves lány fura dolgokra figyelt fel a tartományában, ezért levelet írt, amiben segítséget kért. Sajnos azonban a segítség későn érkezett meg, addigra elrabolták Yuki-t a démoni hordák.

Nobunaga Oda: Briliáns elme, és hadvezér. Kis létszámú seregével győzelmet aratott az Okehazama-i csatában, de egy nyílvessző elvette az életét. Kapott még egy lehetőséget, és visszajött az élők közé, de ő már nem ugyanaz, mint volt... sokkal gonoszabb, és szívtelenebb.

Toukichiro Kinoshita: Nobunaga leghűségesebb generálisa, gerinctelen ki fickó. Bár látszólag tökéletesen lojális urához (és Nobunaga is százszázalékosan megbízik benne), csak a ranglétra legfelső foka kell neki.

Yumemaru: A tizenkét éves fiú egy titokzatos árva, akit Samanosuke talál a kastélyban. Kinoshita többször is megkísérli az elrablását, valamiért rá is szükség van ahhoz a sötét ceremóniához, amiben Yuki is szerepet kapott.

LENYŰGÖZŐ

És el is érkeztünk a program értékeléséhez, ami nem lesz nehéz feladat. Közel hétszer vittem végig az Onimusha-t az elmúlt három napban, ami önmagáért beszél, azt hiszem. A megjelenítés gyönyörű, csodálatosak a mozgások, és a hátterek, ilyet még nem nagyon láttunk. A CG videók pedig egyszerűen káprázatosak... annyira tökéletesek, hogy az már szinte fáj. Alig tudom elképzelni, hogy ezt valaki még überelni tudja, de azért a Square-t ismerve láthatunk még majd csodát. A zenék is megfelelően illeszkednek a történésekhez, és a helyszínekhez. Az indító csatajelenetnél a hátamon száguldozott a hideg a hangulattól. A szavatossággal sincs gond, hiszen lehet titkokat találni a játékban, amiért érdemes többször legyűrni a démonok hercegét, de azért én kicsit szomorú voltam, amikor először végére értem a programnak. A történet nagyon jól lett megalkotva, erőltetettségnek nyoma sincs, ez nagy pozitívum. Bár ez szakmailag nem fontos, de minőségjelzőnek vehetjük azt is, hogy még a barátnőm is szívesen nézte, ahogy játszom, pedig ez nála elég ritka esemény (a nagyon régi, klasszikus játékokon kívül talán a Silent Hill, és az Abe volt ilyen hatással rá).

Egyetlen hibának az analóg irányítás mellőzését tudom felhozni, az nagyon fájt a kicsi szívemnek, de tényleg csak ennyi. Természetesen találhatsz az újságban egy végigjátszást is, de azért inkább azt javaslom, anélkül nyomjátok le a stuffot, mert úgy az



igazi. Persze azért mindig jobb, ha ezt a leírást használjátok, mint ha az idióta, Internetről leszedett fordításokat, amiket máshol lehet olvasni. Az Onimusha tehát nagyon jól sikerült, kíváncsi vagyok, mit tud majd ezek után a második része, vagy a Devil May Cry, és nem utolsó sorban a Resident 4... a Capcom végre visszaadta a reményt, érdemes várni a játékaikra!

HORROR.NET

Örömmel tudatok mindenkit, hogy a pár éve működő, de sajnos jó pár hónapja szenvedő horror site, a ***"w3.swi.hu /harvester"*** újra teljes erővel nyomul, hogy kivívja magának a Magyarország legjobb horror lapja címet. Akit érdekel a téma, jöjjön el, és nézze meg, megéri, rengeteg film, könyv, és játék kritika vár. Várom még fiatalok írásait (novella, vagy kritika) a ***bojtosgabor@freemail.hu*** címre, a legjobbak felkerülhetnek a Harvesterre.

Böjtös Gábor

ONIMUSHA WARLORDS

CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (420KB)
DUAL SHOCK

✓ MAJDNEM MINDEN
× ANALÓG IRÁNYÍTÁS HIÁNYA, KICSIT RÖVID.

9.5 pont

IDÉZETEK Summoner

"Pont annyi ideje maradt hogy előránthatta kardját, s a szörny már le is csapott. Joseph hárított és ugyanazzal a mozdulattal belemártotta pengéjét a fenevad hasába, de az csupán megrándult kissé. Ha a fiú jobban figyel láthatta volna, hogy a tűzlény szinte a fájdalmat meg sem érezve koncentrál. Hirtelen olyan hang hallatszott, mint mikor valaki izzó szenet dob egy halom szesszel leöntött kiszáradt rőzsére, s Joseph mellkasát telibe találta egy formás tűzlabda. A harcos kissé megroggyant és éppen új támadást indított volna, mikor a háta mögül surrogó hang kíséretében nyílvessző érkezett, s átfúrta a Tűzördög torkát. Az Imp mintha meglepődött volna, majd élesen felkiáltva darabjaira robbant szét. Joseph csak bólintott Flece-nek, miközben egy gyógyító varázslat után új ellenfele felé fordította fegyverét. Egy csontváz lovag..."



Én alapvetően finnyás vagyok – már ami a játékokat illeti –, de a Summoner valamiért megfogott mikor először láttam jó pár hónapja. Pedig a grafika nem volt szédületes (sőt, elfintorodtam, mikor az engine látványosan építette fel a semmiből a messzi tájat), és végül is semmi sem indokolta, hogy rajongjak a játékért – az első fél órában. De mikor bebarangoltam a falut, ahol kezdődik a történet, látszott, hogy nagyon aprólékosan, tudatosan építették fel és kreálták meg a világot a tervezők (Volition, ismerős valahonnan?). Sőt mi több, maga a történet is egyre jobban kezdett érdekelni. A Summoner iskolapéldája annak, hogy nem csak fotorealisztikus grafikával és full életszerű animációval lehet jó játékot készíteni. Na ezzel most nem a game látványvilágát akarom szidni, mert azzal nincs amúgy semmi gond. A kezdetben felemlegetett pop-up is csupán néhány helyen észrevehető, és szerintem ad annyit a játék, hogy ezt elnézzük a fejlesztőknek.

Miről is szól a történet? A 19 éves Joseph a Summoner jelével született, bár ezt inkább átoknak érzi, mint áldásnak. Kilenc évvel ezelőtt fosztogatók támadták meg faluját, s ő hogy védje szeretteit egy démont idézett meg ellenük. Azonban elveszítette uralmát felette, s az a falu ellen fordulva megölt mindenkit, majd porig rombolta azt. Bűntudatában Joseph megszabadult idéző gyűrűjétől és megfogadta, hogy többé nem használja ezt az erőt. De a sorsa elől nem futhat el senki: Murod császár utána küldte katonáit, így rákényszerítve a fiút képessége újbóli előhívásának.

Joseph egyedül vág neki kalandjának. Első segítője Flece lesz, a tolvajkisasszony, akivel a palotában fut össze. Később csatlakozik hozzájuk a kis mágus leány Rosalind, aki Yagonak, Joseph tanítójának a lánya. Végül a nagy erejű Jekhar is, aki Joseph barátja volt anno Ciranban, amit lerombolt az elszabadult démon. Így érthetően nincsenek túl jó viszonyban, de Bellias király Jospeh mellé rendeli a császár elleni harcban. Innen is látszik már, hogy a program magán hordozza a hagyományos Role Playing Game jegyeket. Csak éppen nem mi választjuk ki / generáljuk a karaktereinket, hanem úgymond készen kapjuk őket. Ennek előnyeit és hátrányait nem vagyok hivatott kielemezni, viszont én így mindenképpen közelebb éreztem magam a szereplőkhöz, köszönhetően talán az elég szövevényes háttértörténetüknek is (legalábbis Flece esetében). Bár csak négy személyt említettem, a csapat maximum öt fős lehet egy Joseph által megidézett teremtménnyel együtt.

Nos, mivel egy játékkal játszik az ember, így megosztom az ez irányú tapasztalataimat is. Hm, hm, sok szidnivaló itt sincs. A menürendszer átgondolt és logikus. Az inventory-ban ugyan egy listában található az összes típusú tárgy, ami nálunk van (fegyver, páncél, mágikus dolgok, egyéb), de ügyes módon az adott típus felsorolásának az elejére ugorhatunk. Sajnos, leírást az adott tárgyról csak kiválasztása után kaphatunk, jó lett volna azért valami azonnali minimális infó, sebzés, tulajdonságok, ilyesmi. A városokban vagy külső terepen az irányítás igen jó, ha meg akarunk vizsgálni valamit nem kell odaállni közvetlenül mellé vagy pont rá. Harcban sem (real time, nem körökre osztott) emiatt fogunk veszteni. Szörny nélkül ugyebár nincs harc, de most nem fogom idemásolni a teljes monster/NPC enciklopédiáját a Summonernek, szerintem ezen részbe se lehet belekötni. Nagyon kellemes volt a kalandok során, hogy a támadások erősségei általában pontosan idomultak embereim szintjeihez, amik egyébként úgy alakulnak, hogy szintlépéskor pontokat kapunk, amit tetszőlegesen oszthatunk el a képességek között.

Mint már írtam, a látványvilágra az átgondolt tervezés a jellemző. Az animáción ugyan lehetett volna javítani, és mintha a játékban mindenki testvér és unokatestvér lenne (gondolok itt az arcok megformálására), de ez úgyis csak közeli nézetben feltűnő. A városokban szívesen mászkál az ember, és a külső csata helyszínein is el lehet időzni egy kis sétálással, a szörnyek irtásával, mely kreatúrák ugyancsak illenek a játék összképébe. A Summonert egy olyan munkának tartom, ami teljesen áthozza a képernyőn a történetet, hosszú órákra odatapasztva ezzel az embert. Kár lenne kihagyni.

Dzson













SUMMONER

THQ

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (390KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

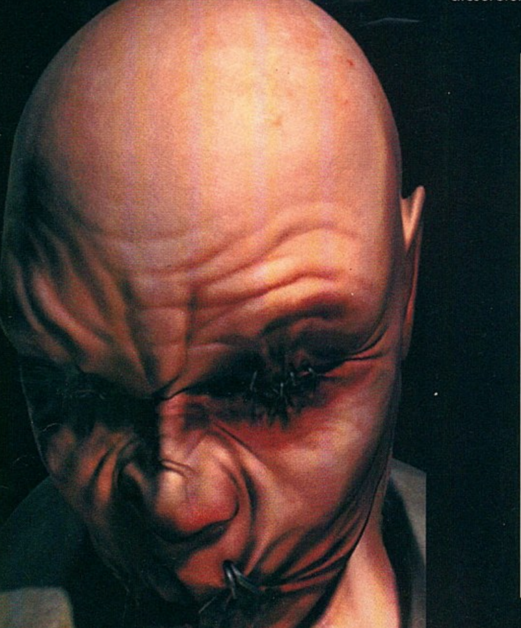
✓ AZ EGÉSZ JÁTÉK
× NÉHA A GRAFIKA

9 pont

twisted metal: BLACK

ENNÉL FEKETÉBB MÁR NEM IS LEHETNE A METÁL





Mostanság kezd tradíció lenni, hogy megtetszenek azok a játékstílusok is, amiket idáig nem igazán csíptem. Az első nagy meglepetés számomra a Formula One 2001 volt (ez a program bebizonyította, hogy a 128 Bites gépeken már meg lehet alkotni azt a hangulatot, ami elvárható egy ilyen versenytől), aztán ott az MX2002, ami a salakmotorozáshoz vitt egy kicsit közelebb. Amikor megjelent a TMB, nem nagyon mozgatott, mert ezek az autós arénákban megrendezett vadászatok sem álltak túl közel a szívemhez, de szerencsére ismét kellemesen csalódtam, fejlődött a sorozat, méghozzá nagyon is az előnyére. Az egyetlen ilyen jellegű program, ami idáig megfogott, az a Star Wars Demolition volt, de az is valószínűleg csak a Csillagok Háborúja hangulatnak volt köszönhető. Természetesen a Twistedben ennek nyoma sincs (jól is néznénk ki, Han teljes erővel tüzeli az oldalkocsis motorba beletuszkolt, több száz kilós Jabbát, miközben a kamionban ülő Vader egy dombról küldi rájuk a rakétáit, és alig kap levegőt... "pfhoo phfff... pfhoo



phfff!"), de így is valami zseniálisat sikerült alkotniuk a Sony programozóinak.

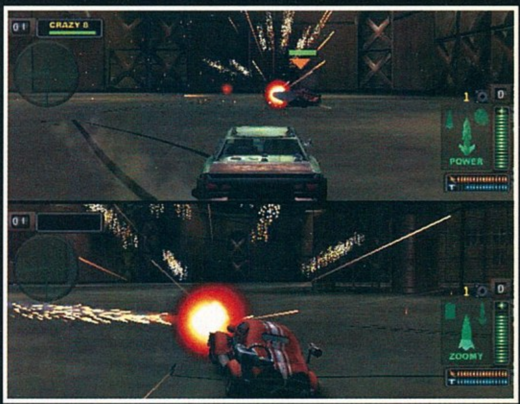
VALAMI ÚJ

Nem kell megijedni a fent olvasható címtől, a Black megtartotta a sorozat tipikus jellemzőit, amik miatt annyi rajongót szerzett magának, de tettek hozzá valami újat is, ez már rögtön a kezdőképernyőn szembetűnik (nagyon súlyos lett a vigyorgó bohócfej). Beteges, extrém, sötét. Ez a három szó bemutatja az egész játékot. Sajnos videó ezen a verzión sem volt, éppúgy, mint a Dark Angel-nél, de tudom, hogy a végleges bolti változatban már megtekinthető lesz jó pár. A történetről pont ezért nem is beszélnék, gondolom nem sokat veszítünk vele, a lényeg, hogy megint küzdenünk kell az életben maradásért. A menüben a régi játék betöltése, mozik megtekintése, és a beállítások mellet van egy egyszemélyes, és egy többszemélyes almenü. A multiban tudunk kétszemélyes csapatként harcolni a gépi ellenfelek ellen, vagy nyomulhatunk szintén ketten, mindenki, mindenki ellen alapon. A legjobb pedig a Death Mach, amiben akár négyen is kezünkbe vehetjük az irányítókat.

Persze van olyan is, amikor az ember egyedül szeretné irtani a "mesterséges intelligenciát", ilyenkor érdemes választani a Single Player módot, amiben a következők várnak: Endurance (ölj le minél több résztvevőt, amíg van még energiád), Challange (árkád verzió, választhatsz pályát, autót, ellenfelet), valamint a Story, ami a legtöbb odafigyelést igényli. Itt ugyanúgy, mint eddig, kiválaszthatod a neked tetsző figurát, és onnantól kezdve már csak az a cél, hogy az arénákon átverekedd magad, és megverd a főellenséget, elnyerd végső jutalmad (pályák, választható szereplők).

Az irányítás nem egy nagy ördöngösség, könnyen el lehet sajátítani. Irányítani a nyilakkal, vagy a bal analóggal tudunk, a Négyzet a gáz, és a Kör a fék, de ezeket a funkciókat tölti be a jobb analóg kar is. A Háromszög a kameranézeten változtat, az R3 pedig a turbó. Az L1-R1 gombokkal keresgélhetünk nekünk megfelelőt a fegyvereink között (rakéta, olajoshordó, speciális, stb.), amiket az L2 lenyomásával használhatunk. Utoljára maradt a sima golyószóró, ez az R2 hatására lép működésbe. Ennyi, amiről tudni kell, szerintem érdemesebb magáról a programról beszélni, ami eszméletlen lett. Mint már említettem, nagyon sötét a Black hangulata, talán valami olyasmi atmoszférát érdemes elképzelni hozzá, mint amilyen a ragyogó Hetedik című filmben volt. Na, most már közel jársz a valósághoz, de még mindig nem az igazi, mert talán még betegebb a játék, és ez már a karakterválasztó képernyőn kiderül. A kamera ráközelít a kocsikra, és ha még egy Kört is nyomunk, magát a vezetőt tekinthetjük meg. Marha jól néz ki, amennyiben ez még nem elég, ott van ráadásként a fazonok stílusa, ami eléggé bizarra sikeredett. Crazy 8 akár egy Hellraiser filmben is szerepelhetne, annyira extrém (össze van varrva a szája, és mindkét szeme). Vannak az új szereplők mellett régi arcok is, mint pl. Spectre, Darkside (nagy kedvenc), és még egy páran, ők hozzák a szokásos formájukat. Miután kigyönyörködted magad bennük, érdemes megnézni a pályákat, mert azok is megérnek egy misét. Mindegyik egyéni atmoszférával, külsőségekkel rendelkezik, ráadásul vannak bennük kisebb poénok is elrejtve, érdemes kutatni utánuk. Kettőt megemlítenék, ezek nyerték el legjobban a tetszésemet. Az első a börtönös helyszínen található... van valahol egy sor villamosszék emberekkel, itt ki kell lőni az irányító panelt, és máris szemtanúja lehetsz egy nyilvános kivégzésnek. A másik favorit nálam a Suburbs pályán van... menj fel az egyik domboldalra, és keresd meg az óriáskereket, lődd ki a talpazatát, vagy menj neki. Iszonyat jól néz ki, ahogyan "láncaitól megszabadulva" végiggördül a városon, majd beleesik a tengerbe (vagy óceánba... tökmindegy). Szóval érdemes ezeket a hangulatfokozó elemeket megtalálni, mert nem egyszerűek, de természetesen már "alapból" is láthatunk morbid "vicceket", mint például az, amikor kilőnek, és a robbanó roncsok közül előtántorog egy sikoltozó, égő emberke (ez természetesen te lennél). Egy szó, mint száz... nagyon jó a progi. A grafika tökéletesen kihozza a legtöbbet ebből a brutális hangulatból, amivel a TMB rendelkezik, a zene még jobb, akár még filmzenének is elmehetne (egy kicsit a német Das Ich zenekarra emlékeztet, ők keverik az elektro muzsikát a szimfonikussal ilyen borult stílusban, de egy-két szerzemény talán a Dimmu Borgir-Cradle Of Filth pároshoz is bekerülhetne intro gyanánt). Negatívumot talán csak a szavatosságban találtam igazán, mert bármennyire is jó ez az anyag még így sem tud hosszú távon lekötni... azt viszont el kell ismernem, hogy ennél sokkal jobban már nem lehet megvalósítani egy ilyen jellegű játékot, és ezért dicséretet érdemelnek a Sony emberei.

Böjtös Gábor





TWISTED METAL BLACK

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (82 KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ REMEK GRAFIKA, ÉS HANGULAT
× HAMAR MEGUNHATÓ EZ AZ EGYHANGÚ LÖVÖLDÖZÉS

9 pont

MI KELL A HÁBORÚHOZ? PS2!

Tulajdonképpen én legjobban az ilyen játékokat szeretem. Amiben van egy jó kis alapkoncepció és erre épül egy izgalmas, nem feltétlenül valós sztori. Talán jó egy éve lehetett, amikor utoljára belefutottam egy király repülőgépes, illetve vadászgépes játékba és most nem feltétlenül szimulátorról beszélek. DC-n teszteltem és tetszett, bár voltak apró hibái, akárcsak jelen havi versenyzőnknek a Warjetz-nek. Viszont ebben a játékban az tetszik, hogy végre nem a földhözragadt irányítással kell megoldani a repülést, valahogy valami csoda folytán a fejlesztők is felismerték, hogy az a rengeteg gomb nem csak arra lehet jó, hogy minél több fegyvert pakolhassunk a repülőre, hanem a mozgatásokat is sokkal jobban ki lehet dolgozni, ami egy repülős játéknál kritikus lehet, egy esetleges célkövető rakéta támadás esetében.









Ebben a programban megtehetjük, hogy az utolsó másodpercben, amikor már tényleg a fenekünkön liheg egy célkövető rakéta, egyszerűen csinálunk egy gyors hurokfordulót és ezzel vagy elveszítjük a rakétát, vagy egy második hurok után kedvesen átirányítjuk az ellenfélre. Persze rögtön a közepébe vágtam, pedig a játéknak van apró, de fontos története is. Nem kell mondanom, hogy a jövőben vagyunk, ahol a vadászgépek és különböző repülő járművek már annyira olcsóak, hogy szinte mindenkinek lehet és ezekkel nyomják az utcai küzdelmeket, nem autókkal. Akkora iparággá nőtte ki magát a sport, hogy a televízió is közvetíti egy bájos csajszi és egy kevésbé bájos, ám annál sokkal butább úriember segítségével (a nevükre nem emlékszem...). Ők kísérnek végig minket a játék során gyakorlatilag mindenhova.

A 3DO nagyon figyelt arra, hogy lehetőleg a legjobban sikerüljön elmosni a határt valóság és fikció között, így olyan pályákon kell repkednünk, melyek igazából létező helyszínen vannak, de mondanom sem kell, hogy erőteljesen fel vannak spécizve olyan elemekkel, melyek jó 50 évre vannak még jelen fejlettségi szintünktől. Térjünk, hát vissza a cselekményre: igazából egy ligában repkedünk, melynek neve WDL, World Destruction League, melyben földünk legjobb pilótái száguldoznak, csapatokba tömörülve. Persze a játék során szigorúan egyedül kell majd véghezvinni a küldetéseket, csak a csapatpontok nőnek majd. Elsődleges feladatunk az lesz, hogy kvalifikáljuk magunkat ebbe a bajnokságba! Ezt úgy tehetjük meg, hogy kihívunk egy csapatot és megverjük őket hazai pályán. No, előtte még érdemes egy kicsit gyakorolnunk, így essék most pár szó az irányításról és a gyakorlási lehetőségekről.



Miután kiválasztottuk a Training Area-pályát, a gépet kell megjelölnünk, amivel majdan ezt végig kívánjuk vinni. Igazából nem tudom eldönteni, hogy a készítőktől jó vagy rossz ötlet volt a biztonsági gép választása is. Ez magyarul azt jelenti, hogy a két gépet kell választanunk, egyet, amivel repülünk és a másodikat pusztán azért, hogyha sikerül ripityára törnünk az eredeti madárkánkat, átülhessünk abba. Igazából a probléma az, hogy eltart egy ideig, mire sikerül megéreznünk az adott repülőnket, viszont, ha pont belefutunk egy atomrakétába, jön a tartalék gép, ami újra meg kell tanulnunk, persze ez teljesen ízlésfüggő dolog, ettől függetlenül a pozitív oldaláról is tennék említést ennek a funkciónak, mert ha egy pályán olyan domborzati viszonyok (ajtók, hegyek, átjárók) vannak, melyeket egy típusú géppel mondjuk nem lehet "megmászni", lehet, hogy a tartalék gépünk ment majd meg a teljes elvérzéstől minket. Mindegyik gép rendelkezik egy fő fegyverrel és apró mellékdolgokkal, mint bomba, puska...stb. A másik nagyon-nagyon hasznos tulajdonság, a játék "szájbarágós" stílusa. Ott kezdődik az egész, hogy a bemelegítő pályán megmutatja a fontosabb pontokat és közli, hogy odaérkezésünk esetén mit kell csinálni és az milyen hatással lesz ránk. Például megmutat egy fura tornyot, majd leírja, hogy ha ezt kilőjük, csak akkor nyílik ki az előttünk lévő ajtó. Lehet, hogy ez azért is kell, mert sok kis furmányos trükköt sikerült elrejteni az arcoknak, így nem tudnánk mindent feltétel nélkül elsőre megcsinálni az összes küldetést.

Mielőtt nekikezdtek az első pályának, megkérdezi a gép, hogy milyen segítségfajtára lesz szükségetek? A No Training Help, evidens módon nem sokat segít. A Full Training Help, már egy fokkal jobb, ez minden alkalommal, amikor megnyomtok az irányítón egy gombot, megnyit egy ablakot, ami megmutatja, hogy most épp mit csináltok. Nem kell megijedni, mert ez csak az első gombnyomásnál történik. Megnyomjuk, például az R2-t és kiírja nekünk, hogy most a gépe egy bukfencet vet balra, ami akkor hasznos, ha hirtelen elénk kerül egy kikerülhetetlen akadály. Utána többször nem magyaráz a gép. Hasznos és nagyon nagy segítség, mert olykor-olykor nemcsak magyaráz, de ötleteket is ad. Az Aircraft Help csupán abban különbözik az előző segítségfajtától, hogy kizárólag a gép mozgását illető kérdésekben segít. Ennyi.

Röviden még ejtenék pár szót magáról a küldetésekről. Itt mindenféle feladatunk akad a pusztítástól a zászlószerzésig. Nem kell mondanom, hogy kretén ellenfeleink lesznek, akik a sportszerűségről még életükben nem hallottak. Apró negatívumként éltem meg annak a tényét, hogy túl sok irányból lőnek ránk, túl sokan, túl sok lövedéket. Ha nem vigyáztok, pillanatok alatt leamortizálják a gépünket. Mindenki lő, a vonat, a repülő, a tornyok, a kocsik, így akit csak láttok lőjetek halomra.

Valószínűleg feltűnt nektek is, hogy konkrétumot nem nagyon írtam a játékról, egyszerűen azért, mert a Warjetz olyan progi, amit mindenki másért szeret majd. Lesz, aki azért őrjöng, mert tele van repülőgépekkel, mások majd a fegyvereket szeretik, a harmadik tárbor, meg a verseny-részét fogja élvezni. Én igazából nem tudom megmondani, hogy miért szeretem a játékot. Nekem egy klasszikus lövöldözős program, amiben semmi mást nem kell csinálni, mint menni az orrunk és az ellenfelek után, miközben aprítunk, ahol csak látunk valami mozgó tárgyat. Nem, ez lesz az év programja, de benne van minden, ami egy jó estéhez kell egy konzol társaságában.

aDaM

WDL WARJETZ

3DO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (115 KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÜTŐS, PÖRGŐS, ENERGIKUS
× NÉHA NEHÉZKES

7.5 pont



ÁLLATKERTI SZÖKEVÉNYEK

Jómagam mindig is ötletesnek találtam a Bloody Roar sorozat alapkoncepcióját. A PS-en kezdő verekedős játéksorozat arról vált nevezetessé, hogy a kiválasztott karakterek különféle vadállatokká tudtak átváltozni. A dolog viszonylag sikeressé vált, hisz PS-re két rész is napvilágot látott a játékból. A 128 bites korszak beköszöntével itt volt az ideje, hogy PS2-re is átköltözzön a sztori. Néhány óra tesztelés után világossá vált bennem, hogy bár nem sok újdonságot nem tartalmaz a játék, akik szerették a PS-re megjelent első két részt, bizony egy remek bunyós játékkal lehetnek gazdagabbak. Én is kedveltem a Bloody Roar első epizódját, sokat nyomultam vele. A második aztán valamiért kimaradt, csak egyszer láttam. Most viszont megérkezett végre a harmadik epizód, amivel újfent sokat játszottam.



A "VADÁLLAT JELE"

A "Vadállat jele" egy különleges jel. Amelyik emberen feltűnik, az misztikus erő birtokosa lesz és képessé válik átváltozni egy vadállattá. Nem sok embernek adatott meg, hogy ilyen kiválasztott legyen, akiknek mégis, annak egy hosszú kalandban kell részt vennie. Le kell győznie a többi kiválasztottat. Ahány ember, annyiféle cél érdekében indul el a tornán. Néhányaknak elsődleges dolga az emberiség megmentése, mások hatalomra akarnak törni vele. Egy biztos, aki végig talpon marad, az kiderítheti milyen ismeretlen hatalom áll a jel mögött.

ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

A BR 3 egy hosszú, látványos intróval indít. Nem rossz, az egyetlen hibája csupán, hogy nem CG animáció, hanem a játékból kiollózott jeleneteket láthatunk, néhány pofás képpel megspékelve. Ezt nem vettem jó néven, igazán megerőltethették volna magukat a Hudson programozói és alkothattak volna egy rendes filmet is. A főmenüben először az Options-t érdemes meglátogatni és végezni a



verekedős játékoknál megszokott alapbeállításokkal – pld. menetek száma, idő, vér, automata mentés stb. Amennyiben ezzel megvagyunk, négyféleképpen láthatunk neki a küzdelemnek. Az Arcade természetesen a gép elleni mód. Egy szereplőt választva kell végigverni tíz másikat, hogy eljussunk a megnyerésig. Itt meg is említenék egy zavaró hibát. Mindegyik karakternek külön története van ugyan, de sajnos ennek bemutatására csupán állóképeket és némi szöveget használtak. Nem igaz, hogy nem lehetett volna minden karakterhez CG animációt késziteni. Ráadásul a megnyerések is csak ilyen állóképekből állnak, karakterenként hárommal! Szánalmas! Pedig nincs akkora karakterkészlet (összesen 12 ember választható alapból), ami indokolná a filmek hiányát. Még az sem lehet magyarázat, hogy CD-re került a játék nem DVD-re, hisz a PS-re készült Tekken 3-nak is rengeteg filmje volt! Mint említettem 12 karakter választható, de ezt persze később lehet még növelni, találunk titkos szereplőket is. A sorozat rajongói számára lesznek ismerős arcok és új belépők is. Az Arcade módon kívül, játszhatunk egymás ellen (VS Battle), gyakorolhatunk (Practice), vagy kipróbálhatjuk milyen túlélők vagyunk (Survivor). Sajnos több mód nincs, pedig kitalálhattak volna még néhány ötleteset, mint a Tekken sorozatnál.



KEZELÉSI TRÜKKÖK

Vegyük át nagy vonalakban az irányítást. A Négyzettel ütni, míg az X-szel rúgni tudunk. Az elkapás a Háromszöggel történik. Átváltozni a Körrel lehet, de csak akkor, ha a bal alsó sarokban látható kis csík feltöltődött és van energiája. Minél több annál tovább maradhatunk vadállat formában. Mikor át vagyunk változva a Körrel extrább támadásokat és mozgásokat vihetünk be. Szintén az átváltozott alakban lehet az L1-et használni. Ez egy nagyon durva és látványos speciális támadás. Csak vigyázz vele, mert az összes energiádat elfogyasztja és nem nehéz kivédeni. Védekezni egyébként hátrálással és az R1-gyel lehet. Az R2-L2 a térben oldalazás gombja.

Minden karakter külön egyéniség és az átváltozás is remek taktikázásra ad lehetőséget. Visszaváltozni akkor fogunk, ha az említett csík energiája elfogy, ez nagyobb pofonok után szokott bekövetkezni. Egyébként sok-sok mozgást és elkapást lehet összehozni. Az egyetlen negatívum ezzel kapcsolatban, hogy miért nincs Command List? A készítők nem játszottak a Tekkennel, hogy nem tudták, hogy ez milyen fontos? Még a gyakorlás közben sem lehet lekérni a mozgások listáját. Nem marad más hátra mint az örült gombnyomkodás, hátha rájövünk valamire magunktól.

Zavaró, hogy a védekezés túl erősre sikeredett, ami megölheti a többjátékos módot. Még a legjobb támadásokat is ki lehet védeni, sajnos.

ÉRTÉKELÉS

Ahogy azt már az elején is írtam a BR3 egy közepesen jó játék. A játszhatóság és a kezelés is el van találva. Lesznek olyan ellenfelek, melyekkel sokat kell szenvedni, de egy keveset csal a program. Egyedül az az idegesítő, hogy könnyen meg tud verni a földön vagy a levegőben egy jobban játszó gépi vagy emberi játékos. A grafika terén kb. közepes a játék, persze az előző részhez képest sokat fejlődött. A szereplők talán még Tekken Tagban látottaknál is jobban meg vannak tervezve. Különösen tetszett az átváltozós alakjuk, egy-két vadállat tényleg brutálisan néz ki. Sajnos a háttér jócskán elmarad a TT mögött. Alig van élet a terepeken, nem úgy mint a TT-ben. A DC-s Soul Calibur grafikájához meg nem is hasonlítom az anyagot, mert annál tényleg sokkal csúnyább a BR3. Vajon az SC-t hogyan tudták ilyen gyönyörűre csinálni? Az jó ötlet, hogy egy szint több alrészből áll, de ennél is láttam már jobbat a Dead or Alive 2-ben. Végszóként csak annyit mondanék még, hogy BR3-mat azok szerezzék meg, akik kedvelték a sorozatot, vagy pedig egy igazán érdekes verekedős anyagra vágynak. Nem nyújt olyan hosszú távú kikapcsolódást mint a Tekken Tag, de el lehet vele lenni.

Veres Miki

BLOODY ROAR 3

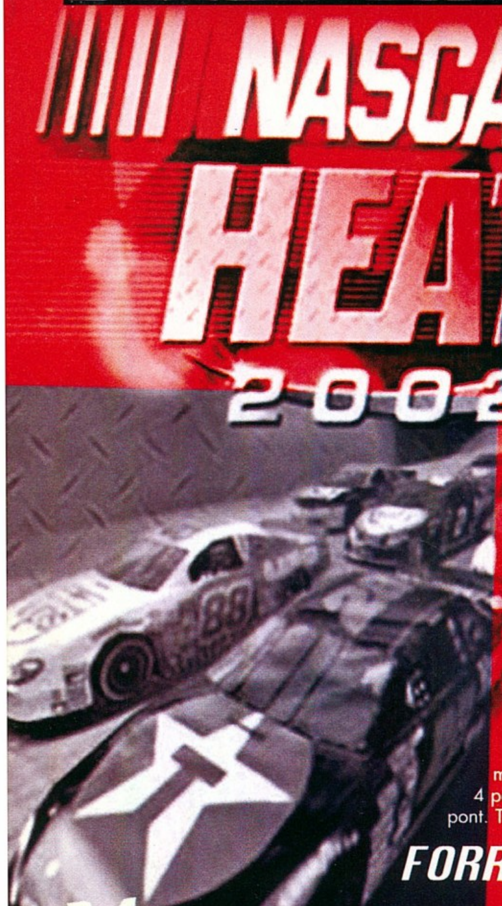
HUDSON / VIRGIN

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (136KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓK AZ ÁTVÁLTOZÓS ALAKOK
× TARTALMASABB IS LEHETNE, NINCSENEK FILMEK

7 pont



NASCAR HEAT 2002

FORRÓ HANGULAT A NASCAR PÁLYÁN

Nos, nem hiszem hogy elvárható lenne egy európai embertől is a kimondottan amerikai sportok iránti vonzódás. Értem itt azt, hogy a Nascar pilóták ott szinte nemzeti hősök, és az autók a kifinomult F1 vagy GT osztályú masinákhoz mérten szinte sufniban készült hobbytermékek. A Nascar versenyeken annyira a vezetési tudásra helyezték a hangsúlyt, hogy a szabályok a motor teljesítménye mellett például meghatározzák a keretcső átmérőjét és a felhasznált acél széntartalmát is az 1588 kiló körüli alsó súlyhatárral együtt. Így egy autó átlagára körülbelül százezer dolcsi – ebből 80 a nagyjából 740LE-s motor, az egy futamidényre elköltött pénz pedig alig 8 milla csapatonként maximum, s végül is a gépek és az utcai autók közti hasonlóság kimerül a kinézetben. Ám ezek a váz + motor + bádogborítás konfigurációk az ovál pályákon nem ritkán 350Kmh -ás sebességgel rohangálnak, éppen ezért az első Nascar gamét PSX-en kipróbálva meglepődtem a sikertelenségemen. Pedig kívülről olyan egyszerűnek nézett ki a körözgetés.

PS2-n eddig csak egy Nascart láttam, ami még az első hullámban kiadott játékok között volt, és meg kell mondjam ha előtte eszek nem sokkal hát ott jött volna ki a kaja, ahol bement. De ami elmúlt, a Heat már jobban tükrözi a valódi látványt és a pályát sem a látóhatáron építik gyors kezű emberek. Az intróban bepillantást nyerve a versenyek életéből rögvest bele is zuhanhatunk a játék rejtelmeibe. A legelső versenykategória végül is nem is igazán verseny, hanem különféle furfangos feladatokat ad 6 nehézségi fokozatban. Az ötlet nagyon hasonló a GT3 licence részéhez, például ugyanúgy kupákkal díjazzák teljesítményünket is. Jó dolog, a szavatosságot is nagyban megnöveli. A többi versenytípus hagyományosnak mondható, egy érdekessé tett time attack, single race és a jenki gyerkőcök álma: maga a Championship, a Wintson cup. Érdekes volt a single race módban százalékos értékkel is beállítható ellenfelek tudásszintje, ilyet máshol is szívesen fogadnék. Szóval a bajnokság – 31 verseny van ha jól számoltam, ebből 5 éjszakai futam. Ha valaki elég lelkes, akkor ez full versenyidővel játszva meglehetősen hosszú távú időtöltés lesz azt hiszem, bár nem is olyan sok az az 500 mérföld vagy 400 kör... Hogy ne legyen olyan egyszerű az élet, a Nascar versenyek pontozása a következőképpen néz ki futamonként: az első öt helyezett közötti különbség 5 pont a maximális 175-től kezdve, hattól tízig 4 pont, tizenegytől pedig a végéig 3 pont. További 5 bónusz pontot kap ezenkívül aki legalább egy körig vezet és aki a legtöbb körben vezetett. Ha a kupasorozat végén több versenyzőnek is azonos pontja van, akkor a legtöbb első, második stb. helyezés alapján hozzák meg a döntést.

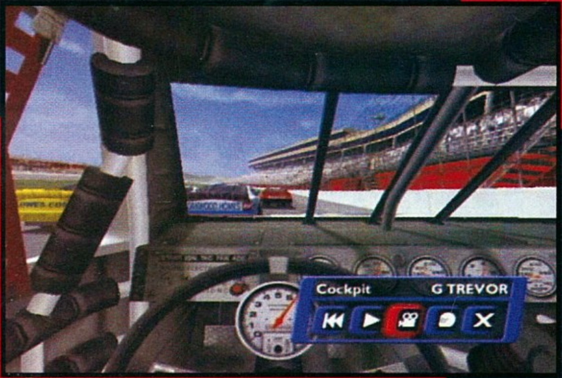
A vizuális megjelenés szerintem picit szebb a Le Mans 24-nél már ami a járgányokat illeti, igaz az itteni pályák abszolút nem igényelnek magas szintű kidolgozást, hiszen általában stadionszerű környezetben vannak a futamok. A gumik által az aszfalton keltett füst viszont ronda, inkább vattára emlékeztető tömör anyagnak néz ki. Természetesen minden autó eredeti külsővel rendelkezik, beleértve a valós és jól látható szponzor matricákat is. Belül is szemlélődhetünk verseny közben mivel a hagyományos nézőpontok közt ilyen is szerepel, csak nem tudom kinek jó ha a pálya töredékét látja csupán játék közben. A visszapillantó tükör bekapcsolása esetén pedig mindenki számítson kisebb nagyobb framerate esésre. Sajnos mintha tükör nélküli állapotban sem lenne 100%-osan állandó, de ez bőven a zavaró határ alatt marad. A versenyzés ízére hamar rá lehet kapni viszont, valószínű annak köszönhetően hogy itt nem húz szét annyira a mezőny, és ezért olyan érzése van az embernek hogy a pálya száguld körülötte míg a 24 autó szinte áll egyhelyben. Ez leírva beismerem monoton unalmasságnak tűnik az egész de nem az, a mindenféle kanyarok észben tartása helyett ugyanis kínos precizitással kell elkerülni a legkisebb hibát is, mert egyszerűen minimális véletlen lassulás következtében is elhúzhat mellettünk a mezőny (persze nehézségi szinttől függően), és nem könnyű ekkora állandó sebesség mellett az előzgetés sem. A kanyarokban nagyon kis kormánymozdulatokkal szabad csak operálni, s fékek használatával is jó vigyázni, célszerű inkább nem tövig nyomni a gázt a kanyar bejárati íveken. A többiek intelligenciáját pedig szívesen látnám mint alapot ezután, mert ennél emberibbel még nem találkoztam eddig komolyan mondom.

Természetesen nem tudtam ellenállni a törhetőség / ütközés tesztelés azon módjának, mikor rossz irányba megy mindenki rajtam kívül a pályán. Miután néhány hatalmas tömegkarambol után autóm füstölgő motorral hasznavehetetlenné vált (R2/L2 gombokkal kapcsolgatható info), azt mondhatom ezt is korrekt leszámítva hogy a kocsi oldala, illetve borulás esetén a teteje sem nagyon sérül. Nem írhatok végezetül most sem mást, mint hogy aki szeret versenyezni az próbálja ki, mivel teljesen más stílus mint az általános versenyzés, és talán nemsokára Európában is népszerű lesz a két itteni ovál-pályának köszönhetően a Nascar.

Dzson











NASCAR HEAT 2002

INFOGRAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (557 KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉLETHŰ SZIMULÁCIÓ
× NAGYON MINIMÁLIS AKADOZÁS

8 pont



HALÁLARÉNA

Tudjátok mi a legfurcsább ezekben a lövöldözős, vezetős játékokban? Ahogy idővel egyre bizarrabb fegyverek jelennek meg a kocsik oldalán. Emlékszem, jó 3 éve lehetett, hogy a Rogue Trip-nevű játékot kínoztam, és abban még viszonylag egyszerű dolgok voltak, mint rakéta és géppisztoly. No, bezzeg a Motor Mayhem. Itt olyan fegyvereket sikerült kitalálni, melyekről első körben meg sem tudtam mondani, hogy mire valók.

Nem fogok rögtön ennyire előremenetelni a dolgokban, inkább egy másik észrevételemnek is hangot adnék, miszerint ahogy fejlődnek a játékok, egyre jobb intrókat látunk és a legszomorúbb az egészben az, hogy igazából már ezek sem tudnak annyira meghatni, ahogy azt nagy elődjeik tették. Ennek a játéknak például nagyon ötletes és látványos intrója van, de igazából már annyira hétköznapivá vált ez a képi világ, hogy a legkisebb adrenalin kicsapódást sem lehetett kimutatni nálam. Nehogy félreértsetek, a játék ettől még jó és az intró is kellő színvonalon mozgat mindent, csak kicsit néha hiányzik nekem az a régi rácsodálkozás, amit már nem nagyon érezni.

No, térjünk rá a program gerincére. Az elsődleges feladatunk a játékban párbajokat vívni, különböző járművekkel lehetőleg úgy, hogy minél hamarabb leamortizáljuk ellenfelünk kocsiját. Grafikailag gyorsan érdemes átfutni a programot, különösen azért, mert a PS2 tudásának megfelelően lettek kialakítva a pályák, a textúrák és leginkább az autók és különböző karakterek. Olykor szemet gyönyörködtető, olykor hátborzongató helyszíneken kell megküzdenünk. Nagyon tetszett, hogy a pályákon tulajdonképpen rengeteg helyre be tudunk jutni, de csak akkor ha elég bátrak vagyunk ahhoz, hogy megpróbáljuk.

Konkrétan, lesz egy repülőtérhez hasonló pálya, melynek a szélein elvileg le lehet esni. Persze nem csak elvileg de gyakorlatilag is leeshetünk, viszont ha zuhanás közben elhúzzuk a kormány balra, meglepő módon egy rejtett hangárba jutunk, ahol fegyvertömegek és power up-ok ezrei várnak. Szóval, érdemes egyszer mindenféle bajnokságon kívül nekiállni és csak úgy próbálkozásból játszogatni és ha már itt tartunk, a menürendszerben ezt meg is tehetjük a Quick Brawl-menüpontban, de mondanom sem kell, hogy az igazi arcok úgyis nekiállnak a karrier építgetésnek.

Itt 8 különböző figura közül választhatunk, akik természetesen fejenként egy járművet hoznak magukkal. A játékosok kiválasztásánál érdemes figyelembe venni, hogy melyik pályán szeretnénk majd játszani, kezdetekben 3 pálya van, a repülőtér, az anyahajó, és a dzsungel. Mindegyik méretben különbözik, így kicsi pályán mozgékony kocsit érdemes választani, míg nagy pályán lehet bazi nagy kocsink, hiszen úgysem nagyon ütközünk semminek. A versenyzőkről, olvashattok külön infót a kiválasztásnál és a kocsik (pontosabban járművek) tulajdonságait is megnézhetitek végignézve a fegyverlehetőségeket és különböző kombókat.

Amikor már megvan a kocsi és készek vagytok a csatákra, ki kell választani a fegyvereket, melyeket használni szeretnétek a pályán. Ezek majd felszedhetőek lesznek idővel, meghatározott pontjain az arénáknak.

Akkor beszéljünk magáról a párbajról. Egy apró hiba azért akad, ami több haveromnak és nekem is sok fejtörést okozott: aránytalanul sok helyet foglal el a képernyőn maga a jármű. Ezt egyszerűen úgy mondhatnánk, hogy túl nagy a jármű és ezért nehéz belátni a pályát. Az ellenfelek mozgása is kicsit csalós, mert ők sokkal hamarabb és sokkal hatásosabban tudnak fordulni és navigálni, mint mi. A játék addig tart, amíg egy megadott számú ellenfelet lelövünk. Persze közben kőkeményen ketyeg az óra is, és mondanom sem kell, hogy az ellenfelek is azon vannak, hogy minél több rakétát lőjenek bele a fenekünkbe.

Nekem személy szerint nagyon tetszettek a pályákon lévő ugratók és mindenféle elemek, melyek a jobb mozgást segítik. A fegyverek töltényei, rakétái és élettartama, természetesen véges, így többször is össze kell szedni őket a pályán. Ez persze jó, mert több dolgot is kipróbálhatunk egy körben, de valahol macerás is, mert mindig fegyver után kell rohangálni. Általában a fegyverek valami mögött, mellett, alatt, vagy felett vannak. Ezzel az erősen magyartalan mondattal azt akartam kifejezni, hogy nem a nagy üres terek közepén lesznek. Apró nehezítések ezek, hátha mondjuk a szakadék szélén levő fegyver megszerzésénél lezuhanunk. A közvetlen kormányzásról és irányításról azt érdemes megjegyezni, hogy nagyon energikus és kiélezett. Nagyon hírtelen gyorsulunk fel és legalább olyan gyorsan le is lassulunk. Eltart majd egy ideig, amíg megtanuljátok irányítani a játékot, de ha megszokjátok, pont ezt az energikus mozgást tudjátok az ellenfelek megtévesztésére hasznosítani.

Nagyon lehet élvezni ezt a programot! Benne van az az apró báj, amit a lövöldözős játékokban megszerettünk és a gép tudásának megfelelő grafikával társítva nagyon komoly éjjeleket lehet átlövöldözni vele. Ideális házibuli játékról van szó, különösen ha mondjuk több jó kezű játékos is van a csapatban. Persze ne értsetek félre, az egyszemélyes karrier is legalább annyira jó, és izgalmas, de az ember valahogy mégis jobban szeret olyan ellenfelekkel játszani, akiknek utána megmondhatja a véleményét. Ajánlom mindenkinek a Motor Mayhem-et, mert nemcsak, hogy jó és izgalmas, szinte teljesen korosztály független. Ezt a játékot ugyanúgy nyomta nálam vicsorgó fogakkal a 26 éves barátom, mint a szomszéd kisfiú, aki most ment első osztályba. Hát miről kell, hogy szóljon egy játék, ha nem erről?!?

aDaM









MOTOR MAYHEM

INFOGRAMES

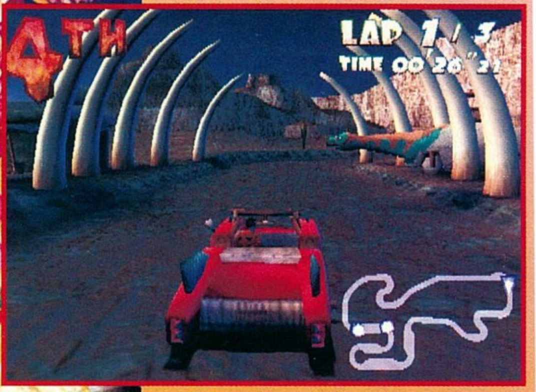
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (62KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HANGULAT A CSÚCSON
× NEHÉZ ELLENFELEK

8.5 pont





Már régóta számítottam arra, hogy hamarosan PS2-re is fognak érkezni Mario Kart típusú játékok. Szerencsére várakozásaim beigazolódtak, hisz a Flintstones in Viva Rock Vegas a Mario Kart által megteremtett stílus egyetlen képviselője PS2-őn. Ez a monopólium azonban nem feledteti, hogy a játék harmatgyenge lett, sőt a "katasztrofálisan rossz" találóbb jelző rá! Vegyük csak szép sorrendben mért jutottam erre a lehangoló következtetésre.

Először is itt van az a divatos trend, melynek az a lényege, hogy régi nagyszerű rajzfilmeket elkészítenek rendes filmként. Példa erre az Asterix vagy a Flintstones megjelent két része. A baj ezzel annyi, hogy egy filmben nem lehet visszaadni azt a hangulatot, amit egy rajzfilm nyújtott. Ez egyszerűen lehetetlen, hisz a filmben korlátozottak a lehetőségek. Egy rajzfilmben olyan technikai megoldások lehetnek amit egy film nem tud megoldani, vagy ha mégis, az nagyon infantilisre sikerülhet. Példák erre a fentebb említett filmek, melyek rendszerint nagyon gyenge fogadtatásra találtak. Ez főleg a Flintstones esetében szomorú, hisz rengetegen kedvelték a rajzfilmet. Totálisan erőltetett dolognak tartom, hogy mindenáron filmre visznek rajzfilmeket. Megfilmesítés után a következő lépés általában az szokott lenni, hogy elkészül a film alapján egy játék is. Ez történt a Flintstones in Viva Rock Vegas-szal is. Én sokkal jobban örültem volna (és szerintem stílusosabb is lenne), ha rajzfilm alapján készülne egy ilyen Flintstones játék. Legalábbis akkor nem eleve negatív hangulatban ültem volna neki a tesztelésnek. Azt hiszem neki is kezdhetek a konkrét bemutatásnak, de sajnálattal kell közölnöm már itt az elején, hogy ez szinte csak egy hosszabb felsorolás lesz, melyekben az anyag temérdek hibái lesznek megemlítve. Ami mindjárt az elején szemet szúr a legtöbb játékosnak, hogy intró ügyben igen gyengén áll a progi, ami így a huszonegyedik század elején komoly hiányosság. "Lustaság fél egészség" tartja a mondás, és ezt most nagyszerűen lehet vonatkoztatni a Flintstones programozóira.









Nézzük a főmenüt, bár nagy újítások nincsenek. Ha végeztél az Options-ben a beállításokkal (mondjuk a nehézségi szintet érdemes 1-es szintre redukálni, mert is játszhatatlan az egész), a Single Player móddal indíthatod az egyjátékos módot. Ezen belül lehetőség adódik egy egyszerű játékra (Single Race), illetve egy komolyabb **bajnokságra is (Championship).** Bármelyiket is választjátok, egy újabb képernyőre kerültök, ahol először szelektálni kell öt járgány illetve a Flintstones világ négy központi szereplője, név szerint Fred és Barney, valamint oldalbordáik közül. Ha Single Race-t választottátok, akkor már csak azt kell megadni, hogy melyik pályán akartok versenyezni. Összesen három van. Ez nem tűnik soknak, de természetesen a Championship módot teljesítve még jó pár dolgot előhozhattok. Ahogy az ilyen játékoktól elvárható, fegyvereket is fel tudunk venni színesen forgó dobozokból. Az eszközök tárháza szélesre sikeredett, ami legalább egy pozitívum, de sajnos nagyon ritkán kapunk igazán hasznos dolgokat. Gyorsítást azt ad a játék dögivel, de ez pont felesleges.

Most pedig lássuk azokat a szarvashibákat amik kihoztak a sodromból. Először is a járművek irányíthatatlanok! Még a legegyszerűbb kanyart sem lehet úgy bevenni, hogy ne mennénk neki a falnak. Még úgy sem, hogy ha nyomjuk az R1-et a csúsztatás gombját. Rá**adásul ha a falnak** csapódunk Ridge Racer-esen lelassulunk. Ezt a hibát tovább tetézi, hogy a pályák mind úgy vannak megtervezve, hogy az élesebb fordulóknál mindig van valamilyen szakadék vagy akadály, amibe le lehet esni illetve bele lehet akadni. Az egy külön aranyos dolog, amikor egy dobozt nem lehet másként felvenni, csak ha lezuhanunk a szakadékba. Mindezt tetézi a játék vizuális kidolgozottsága, de úgyis mondhatnám kidolgozatlansága. Kérem szépen ezt a játékot NEM PlayStation 2-re fejlesztették ebben biztos vagyok, hanem PS-re. Valószínű PS-re kezdték írni az anyagot és menet közben térhettek át a programozók a PS2-re és ezért lett ilyen siralmas a grafika. Komolyan mondom (és most nem viccelek), ennél a PS-re írt Crash Team Racing mérföldekkel szebb grafikával volt megáldva. Borzalom ahogy kinéz a cucc, tele van poligon hibákkal, a pixeleket éppen hogy elmosták. A hátterek és a tájak kifejezetten csúnyák és minden nagyon szögletes és darabos. PS2-re ilyen gyenge grafikát még nem láttam. Aztán itt van az audió. A zenékkel még nincs sok baj, azok rendben vannak. De a hangok! Mindegyik szereplő verseny alatt folyamatosan dumál és megjegyzéseket fűz a viadalhoz. Ezzel csak annyi a gond, hogy mindenkinek három max. négy dumája van, és általában abból van egy kedvenc mondata és azt ismételgeti EGYFOLYTÁBAN. Frédinek a "Funny, very funny" beszólását zsinórban ötödszörre meghallgatva kivoltam, a tizedikre meg már csak röhögtem rajta mert annyira nevetséges, hogy így ennyiszer elismételte, a tizenötödikre pedig kikapcsoltam a gépet, mert idegesített. És mindenkinek van egy ilyen mondata, nem beszélve Vilma nyivákoló hangjáról. BORZASZTÓ! Az egyetlen pozitívum, hogy van Multiplayer mód, melyben akár négyen is lehet versenyezni, ez még valamennyire élvezetes. Az is igaz viszont, hogy meg sem közelíti a CTR élvezeti szintjét, főleg, hogy akkora köd lepi el a terepet, mintha a Silent Hillben lennénk. Személy szerint én PS-re a legjobb Mario Kart típusú játéknak a Crash Team Racinget tartom. A Böjtös Gabival is erről beszélgettünk a minap és arra a megállapításra jutottunk, hogy a Mario Kart óta (hacsak néhány N64-es próbálkozást nem számítok) a CTR sikerült a legjobban. Tehát ha még nem próbáltad és szeretnéd megtudni milyen egy ilyen játék semmiképpen se a Flintstonest szerezd meg hanem a Crash Team Racinget. Igaz, hogy PS-re készült, de szebb és élvezetesebb is ennél a szörnyszülött borzalomnál.

Veres Miki



A HELYZET KOMOLY, VILMA FOGOLY!





FLINTSTONES IN VIVA ROCK VEGAS

TOKA

GRAFIKA:	SIRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	ELMEGY

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (60 KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ A TÖBBJÁTÉKOS MÓD VISZONYLAG HASZNÁLHATÓ
× BOTRÁNYOS GRAFIKA, HULLADÉK JÁTSZHATÓSÁG, IDEGESÍTŐ HANGOK

2.5 pont

NAGYON VÁRTUK, MEGÉRTE?

OUTTRIGGER

International Counter Terrorism Special Force

Az Outtrigger tesztem igen szerencsétlen módon azzal kezdődött, hogy sikerült lerántanom a Dreamcast-omat az ágyamról. Mondanom sem kell, hogy egyből be is adta a kulcsot. Úgyhogy az én DC-m már nemcsak átvitt de fizikai értelemben is halott. Amúgy meg nem értem, hogy tudott a SEGA egy ilyen "gyenge" gépet összehozni. A Playstationömet amióta meg van, kismillió alkalommal ejtettem le, vágtam a földhöz, ****tam rá, és a mai napig sincs semmi baja. Na mind-



egy. Köszönet CJ haveromnak, amiért kölcsönszervírozta a saját gépét, hogy be tudjam fejezni az Outtrigger tesztet.

Érdekes módon valami intró félét akkor láthatunk, ha a PRESS START képernyőn nem nyúlunk a joy-hoz, bár azt hozzátenném, hogy az animáció igen gyengére sikeredett, úgyhogy semmit nem veszítesz, ha rögtön nekiállsz játszani. A főmenü designja nekem személy szerint nem tetszet, mondjuk ez ízlések és pofonok dolga. Érdemes mindjárt a legelején felkeresni a beállítások menüpontot. A mentést tegyétek automatikusra, a nehézségi fokozatot a legkönnyebbre, ez a későbbiekben jócskán megkönnyíti az életeteket plusz még a mentéssel sem kell külön bíbelődni. Az összes játékmód elején lehet szereplőt választani, akiknek aztán egy három karakteres nevet is adhatunk, hogyha netalán felkerülnénk a High Score listába meg tudjuk egymást különböztetni. Van valahol ott egy Player Setup menüpont ennek a képernyőnek az alján, ahol a szereplőnk színét és fegyverzetének összetételét állíthatjuk be, de nem ez a lényeges, hanem a mellette található Device setup. Itt állíthatjuk be ugyanis az irányítást, ami azért fontos mert az előre beépített 16 féle gombkiosztás közül nagyjából kettő használható, nem tudom hogy gondolták a készítők, de az alapbeállításban az analóggal nézelődsz és a D-pad-del haladsz, épületes.... Én mindenkinek ajánlom a D1-es beállítást, a VIEW-et pedig tegyétek REVERSE-re. Ilyenkor az analóg stickkel fordulsz és nézelődsz fel-le, az Y az előre, az A a hátra, az X-szel és a B-vel pedig oldalazni tudsz. Az R a lövés, az L az ugrás, fegyvert és nézetet váltani pedig a D-pad-del tudsz. Nekem ez jött be a legjobban. Persze mire ezt kikísérleteztem már az élettől is elment a kedvem, úgyhogy mondtam is magamban, itt lenne az ideje lenyomni néhány pályát, reménytelje-





sen fel is kerestem tehát a Mission Mode-ot, gondolván, hogy itt milyen fasza kis küldetések fognak várni rám. Ehelyett azonban csak a SEGA játékoknál szokásos pofára eséssel találkoztam, amikor az első pályát 2 másodperc 97 századmásodperc alatt teljesítettem, lévén hogy a küldetés kimerült abban hogy az orrom előtt lévő három érmét felszedjem.



JÁTÉKMÓDOK

ARCADE: Játéktermi mód. Szereplőválasztás után a gyakorlás (Preparatory), és a három különböző nehézségi szint (Novice, Intermediate, Advenced) pályái közül válogathatunk. Míg a legelsőnél begyakorolhatjuk az irányítás trükkjeit és megismerkedhetünk a feladatokkal, ami tudást aztán a kezdő szinten kamatoztathatunk is, addig a másik két nehézségi fokozaton már igen magas szintű csapatokkal kell felvennünk a harcokat.



MISSION: Ez lenne ugye a küldetéses mód, de szinte semmiben nem tér el a hagyományos árkád játéktól. Szintén szereplőt választhatunk, majd a három nehézségi fokozaton található 15-15 pályát kell sorrendben teljesíteni, amíg ugyanis az egyik sorral nem végeztünk, nem nyílik meg az alatta lévő.

VS MODE: Többjátékos lehetőség. Miután beállítottuk a harc körülményeit (idő, ponthatár stb.), a haverok illetve a gép által irányított játékosok ellen küzdhetünk osztott képernyőn. Pozitív, hogy ha gépi ellenfelek ellen játszunk, legalább a képernyőt nem osztja a gép fel, igaz így viszont semmiben sem különbözik a másik két játékmódtól.

CSALÓDOTT VAGYOK...

...mert imádom az FPS játékokat, de a Quake 3, meg az Unreal féle bot-ok elleni játék sosem tudott lekötni. Az Outtrigger pedig még az említett játékoknál is keskenyebb. Hülyét kaptam, hogy az összes pályán (bár ha így jobban belegondolok, nem is lehet a szinteket pályáknak nevezni, inkább csak arénáknak, mint a Quake-ben, mondjuk azoknál meg sokkal egyszerűbbek a helyszínek.), mindig ugyanaz a három végrehajtandó feladat ismétlődik. Vagy szedj össze adott idő alatt valamennyi érmét, vagy ölj meg adott számú ellenfelet, vagy ölj meg mindenkit. Ez pedig nem túl izgalmas elfoglaltság, a tizedik pálya után pedig kifejezetten unalmas, még akkor is, ha néhány paramétere a küzdelmeknek változik is (pl.: nem szabad hogy a civileknek bajuk essen, a különböző ellenfeleket csak bizonyos fegyverekkel lehet semlegesíteni stb.). Egyszerűen a Perfekt Dark-hoz szokott szervezetem nem bírja feldolgozni azt, hogy egy normális grafikai motorral rendelkező FPS-t hogyan lehet a végletekig lerontani azzal, hogy egy játéktermekbe való programot csinálnak belőle. Még az ellenfeleink körül is megjelenik egy célkereszt – ami a veszélyességétől függően változtatja a színét – tisztára, mint valamelyik Virtua Cop-ban. Az olyan kis nüánszok, hogy mikor felszedsz valamilyen cuccot, a gép egy hatalmas villogó felirattal tudatja ezt veled – természetesen a képernyő közepén, hogy még annyit se láss a dolgokból, mint előtte, tovább ront az összképen. Pedig a grafikával semmi gond nincs, az ellenfeleink és a fegyverek is (egy rakás fegyvert és pályát be lehet hozni idővel) is jól néznek ki, kár, hogy haláluk után eltűnnek. Csak nagyon hiányzik egy ötletes történetes-küldetéses mód, mert ez nélkül egyik FPS sem ér egy fabatkát sem (szerintem).

CSIPI M LEE



OUTTRIGGER

SEGA

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ JÓ GRAFIKÁJÚ FPS
× LERONTVA EGY JÁTÉKTEREM SZINTJÉRE

5 pont

HA SZERENCSÉD VAN TÚLÉLED, KATONA!

Az E3 beszámolóban említettük, hogy jönnek még komoly címek Dreamcastra, ezért korai még végleg eltemetnünk ezt a nagyszerű gépet. Talán széppé lehet még tenni az utolsó napjait, hiszen a várva várt Half Life megjelenéséig (??) is ellátnak minket jó játékokkal a kiadó cégek. A múlt hónapban még csak hírként szerepelt Solider of Fortune már meg is érkezett és azonnal fölé is toltuk a nagyítót. Aki nem bír ki egy éjszakát se anélkül, hogy a keze ne tapadjon puska vagy pisztoly markolatához, az már bele is vetheti magát egy újabb akcióba. Ismét egy belső nézetes kommandós játékról lesz szó. Nem mondom, hogy nagy csodákat lehet művelni ezzel a már jól bejáratott műfajjal és azt se mondom, hogy épp a Solider of Fortune lesz az, aki innovatív módon, valami csoda folytán bevilágítja az egyhangú sötétséget. Amivel mindenképpen kitűnik a vetélytársai közül, az a féktelen brutalitás, a pergő akció és a fröcsögő vér.



HÉ JOE, HOVÁ LETT AZ ARCOD?

Mindenek előtt felhívom a figyelmet a gyengébb idegzetű és gyomrú olvasóknak, hogy ez a játék és



a következő sorok nem éppen egy Barbie mese hangulatát idézik. Nem sokkal a PC verzió után érkezett el DC-re a program és külön jó látni, hogy a PC "kids" verziójával ellentétben, itt azonnal a véres valóság tárul elénk. Rögtön belevágok a közepébe, hiszen bizonyára mindenki arra kíváncsi, hogy mitől is olyan brutális ez a program. Nos, a rendelkezésünkre álló hatalmas fegyverarzenál, a rengeteg agyonlőhető ellenfél és a nagyon praktikusan megoldott játék engine az, ami lehetővé teszi, hogy a legváltozatosabb módon élhessük ki brutalitásunkat. A fegyverekről majd bővebben szólok az inventory menünél, kezdésnek legyen elég annyi, hogy ellenfeleink a legkülönbözőbb módon képesek meghalni. Tudom ez még magában, nem lenne egy hatalmas újítás, de maga a kivitelezés az, ami magáért beszél. Ha egy ipsét pofán találunk, akkor azonnal leszáll a feje, térdre esik és fröcsög a padlóra a vér. Persze ha jó erős nyaka van, akkor lehet, hogy csak egy lyuk lesz az arca helyén. Ha a testét találjuk el, akkor természetesen látszanak a lövésnyomok a tetemen és a földön hevert hullába többször belelőhetünk és roncsolhatjuk azt. Eltalálhatjuk a kezét vagy a lábát, ami leszáll, vagy megsérül. Ilyenkor próbál egy lábon ugrálni, vagy a másik kezével támadni. És ami még számomra is meghökkentő volt, hogy torkon is lőhetjük őket, ekkor hörgő hangon fulladozni kezdenek, majd elterülnek és megfulladnak a földön! Ezt nevezem én kidolgozásnak. Remélem sikerült felcsigáznom a stílus szerelmeseit, akkor rá is térek a részletesebb ismertetésére.



A VAD ÉS A VADÁSZ

Maga a grafika leginkább a Quake III arena minőségével vetekszik, bár néhol egy picit túl egyhangúnak látszik. A legtöbbször sötét terepeken harcolunk, ez főleg a New York-i pályákra igaz. Van ellenpélda is, hiszen a metróalagutak és a száguldó vonat (ami meglehetősen hasonlít az Unreal Tournament vonatos pályájához) egész extrém látványt nyújt. A játék célja, hogy kommandós társainkkal együttműködve minél több terroristát fogjunk el, illetve végezzünk ki, és ami a legfontosabb, állítsuk meg azt a világméretű katasztrófát, amit egy fanatikus csoport, pár elrabolt atomfegyver bevetésével akar okozni, vagyis mentsük meg a Földet a harmadik világháborútól. Ahogy elnézem a híradót, nagyon hasonló helyzet alakult ki a valóságban is New-Yorkban... Lehet, hogy a játék rémisztgetései valósággá válnak? A vonatos pályán például elkaphatjuk az egyik rakétát őrző csapatot, de elég komolyan meg kell küzdenünk érte. Végigugrálva a vagonokon leszedjük az összes terroristát, vigyázunk, hogy ne essünk bele egyetlen vagon belsejébe se (mert bennragadunk), óvatosan a mozdony mögötti kocsi bal oldalán belopódzunk, kinyírjuk az őröket, és a robbanóanyaggal megnyitjuk a bereteszelt ajtót, ami az atomhoz vezet. Külön élmény elbújni és shotgunnal leszedni a vonat körül ólálkodó és ránk vadászó helikoptert.



Ami a legszembetűnőbb, hogy a szerelvény hihetetlen sebességgel robog, a táj villámgyorsan mozog, szinte sehol sem lassul be a program. Ez viszont sajnos nem minden pályára igaz, mert az átlag 30 fps-t a legkeményebb akciók közben már nem képes tartani a program. Néha leesik 20 alá és ilyenkor bizony nagyon belassul, beszaggat a kép. Talán ez hozható fel a legnagyobb hátránynak, de mivel valójában egy konverzióról van szó, beláthatjuk, hogy a mai PC-s hardverrel szemben nem sok ereje marad a Dreamcast-nek.



A kezdő animációt a menürendszeren való átvergődés után láthatjuk, megtudhatjuk belőle, hogy kik vagyunk és mi lesz a feladatunk. A kezdőképernyő után a játék automatikusan felajánlja, hogy visszatölti a mentett állásunkat (már ha van persze) és azonnal a pályán találhatjuk magunkat. Egyébként beléphetünk a beállításokhoz, vagy elindulhatunk a gyakorlópályán. A beállítások menüpontban találjuk a képernyőre vonatkozó információkat, állítha-

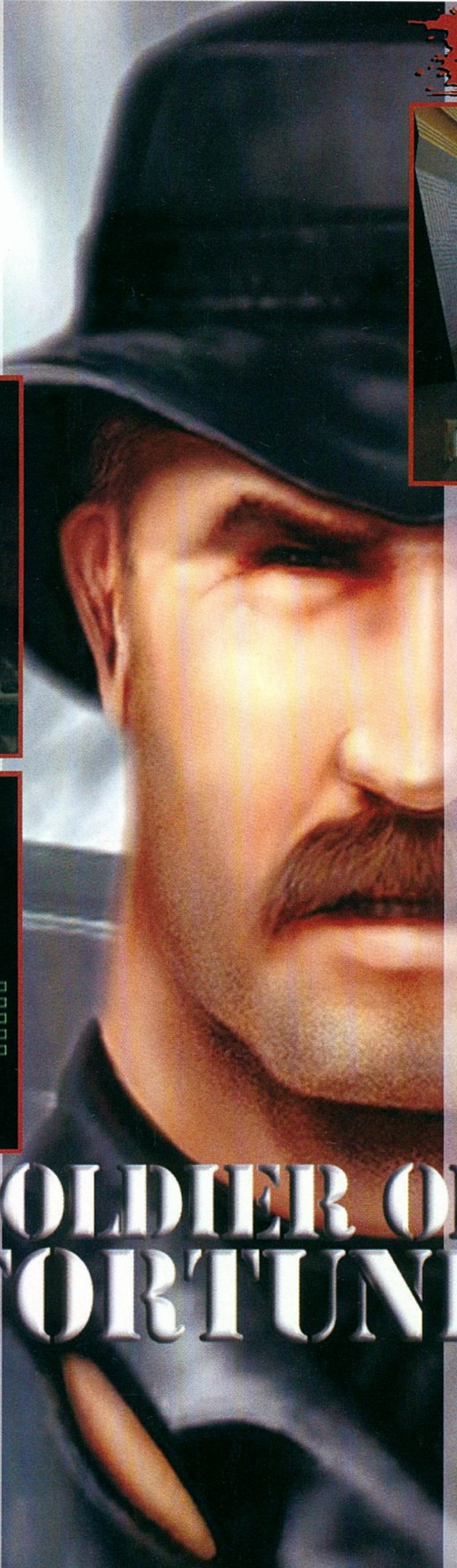




tunk a célkereszt alakján, vagy éppen bekapcsolhatjuk a beszólások feliratozását. Továbbá menthetünk, tölthetünk állásokat a memóriakártyáról, babrálhatunk a hangerővel, vagy a gombok kiosztását változtathatjuk meg. Mindjárt kiderül, hogy ez utóbbit miért nem érdemes átállítani. Szólni szeretnék még a képernyőn található jelzésekről. Játék közben középen találunk egy több csíkból álló kijelzőt, ez jelzi a pajzsunk erősségét, illetve az energiánkat. Ha a pajzs elfogyott, végünk van, szinte két-három lövéssel végeznek velünk. Ezért energia helyett csak újabb pajzsokat találhatunk a pályán. A piros energia csík alatt látható egy kis kockákból álló kijelző, ez mutatja, hogy mennyi zajt csapunk. Ha túl hangosak vagyunk, vagy brutális fegyvert használunk olyan helyeken, ahol azt nem kéne, a terroristák észrevehetnek. Lesznek küldetések, ahol erre is figyelnünk kell és nem elég, ha mindenkit lepuffantunk. Jobb oldalon találjuk a fegyver tárában lévő töltények számát és mellette az összes töltényt, amivel rendelkezünk. Természetesen folyamatosan utána kell töltenünk a tárat, mint a valóságban. Bal oldalt a használatra kész tárgy képét láthatjuk, és azt hogy hány darabunk van belőle.









KÜZDELEM AZ IRÁNYÍTÓ ELLEN

Az irányítás elég nehezen szokható meg, főleg azoknak, akik a billentyűzeten nyüvik gyakrabban az ilyen stílusú stuffokat. De miután kissé jobban szemügyre vettem az irányítót, rájöttem, hogy másképp nem is igen lehetne kiosztani a gombokat. Illetve lehetne, csak akkor végképp játszhatatlan lenne. Szóval az analóg karral tudjuk forgatni a fejünket, az X, Y, A és B gombok pedig az irányokat helyettesítik. Az kurzor gombok a guggolást, ugrást, fegyverváltást és ajtónyitást szolgálják. Erre azért van szükség, mert az analóg kar és az irányok túl közel esnek egymáshoz és nem tudnánk egyszerre mozogni és nézelődni. Végül pedig a lent található gombokkal használhatjuk a fegyvereket és tárgyakat. A bal oldali kar nyomva tartásával lépünk a tárgyak listájára, amik között lapozhatunk, végül pedig a felfelé irány megnyomásával használhatjuk őket (pl. jelzőrakéta, plasztik robbanóanyag, stb).

Sajnos a készítők csak egyjátékos módra hegyezték ki a programot, így semmiféle lehetőség nincsen többjátékos vagy esetleg Internetes meccsre. Se osztott képernyő, se modemes játék, egyszóval marad az egyedüli, éjszakai élvezet. Szerencsére ebben azért elég jól teljesít a SoF, így egy darabig biztosan nem fogjuk tudni letenni. Egetverő hiba, hogy a program rengeteget tölt! Külön kell várni az engine-el készült átvezető képsorokra, a menüre és a pályára egyaránt. A várakozás már-már az elviselhetetlenség határát súrolja. Ami még nem tetszett, hogy úgy vettem észre, a program nem képes használni a vibrációs egységet az irányítóban. Pedig nagyon sokat dobhatna a hangulaton, ha remegne a shotgun lövésnél, illetve a futásnál. Persze az is meglehet, hogy a DC-nkben lévő vibra mondta fel a szolgálatot, bár nem hinném...

Végszóként annyit szeretnék még elmondani, hogy kellemes csalódást okozott a program. Talán ami a leginkább a képernyő elé tapasztja a játékost, az a brutális gyilkolás élvezete. Nem lehet megunni, ahogy látjuk a gonosz terroristák szenvedését a golyóink által. Persze az sem egy utolsó motiváció, hogy még közepes fokozaton se kegyetlenül nehéz a játékmenet, viszont megtalálni a kiutat a hatalmas pályán elég nagy megpróbáltatás. Az extra terepek külön felfrissülést hoznak a néha egyhangúságba fulladó pályákba, így hosszú élvezetre számíthat, aki szereti ezt a stílust és megszerzi a Solider of Fortune-t.

Endrédy Tibor





SOLDIER OF FORTUNE

ACTIVISION

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY

✓ IZGALMAS AKCIÓ, HATALMAS BEJÁRHATÓ TEREP, KIZÁRÓLAG GYILKOLÓ-GÉPEKNEK

× NÉHOL NAGYON BELASSÚL, NINCS MULTPLYER ÉS RENGETEGET TÖLTÖGET

9 pont

A júniusi szám után már azt hittem, hogy végleg megszabadultam az Alone in the Dark nyújtotta horrorisztikus élménytől. Na nem mintha annyira ijesztően jó lett volna a játék, sokkal inkább az igénytelenségétől jött rám állandóan a hidegrázás. Azonban most többek között kijött a Dreamcast-os változat is, a főnök pedig rám osztotta a feladatot, hogy az éleslátásommal próbáljam meg felfedezni, vajon a Playstation verzióhoz képest javult-e a stuff minősége, vagy esetleg sikerült még egy annál is színvonaltalanabb konverziót összehozni. Hozzátészem engem is érdekelt, hogy vajon a készítők olvasták-e a kritikámat és az alapján megpróbálták-e kijavítani a bosszantó hibák tömkelegét. Na jó ez nem volt komoly.



A TÖRTÉNET



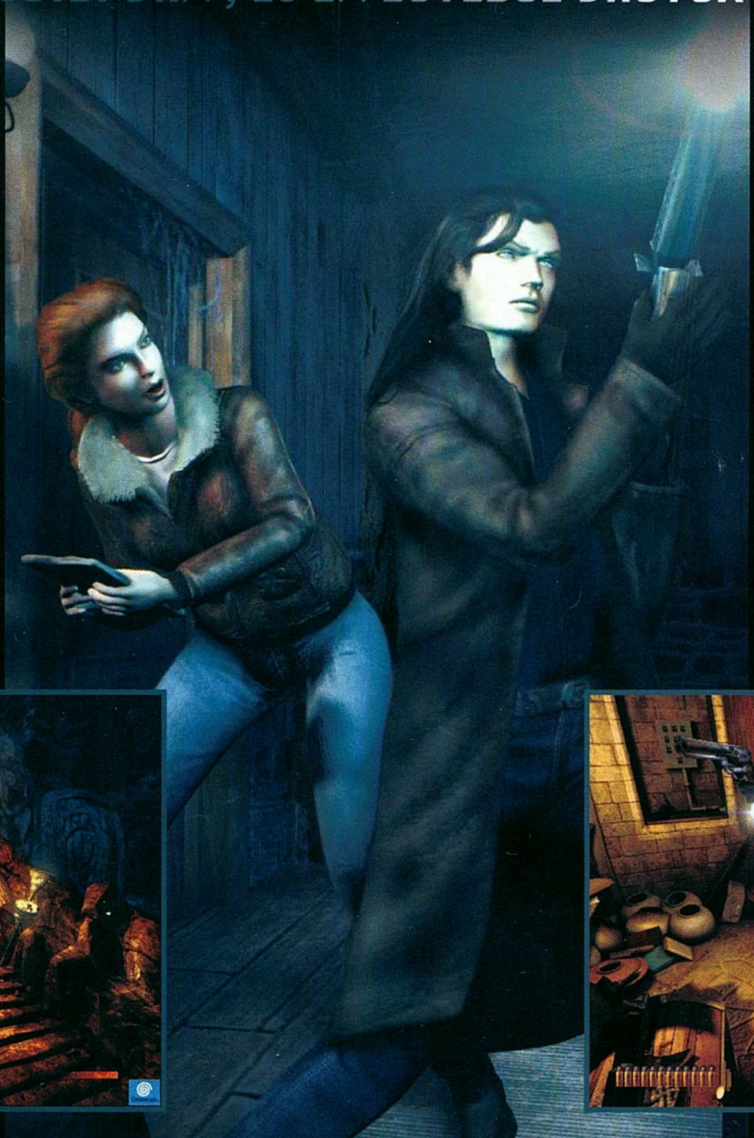
Úgy kezdődik, hogy a főszereplő Edward Carnby társa a szintén magánnyomozó Charles Fisk rejtélyes módon eltűnik, miközben egy titokzatos ügyfél megbízásából szimatol a Morton család magántulajdonban lévő Shadow szigeten, bizonyos dimenzionális átjáró megnyitására alkalmas varázsszobrok után. Carnby tehát a szigetre indul, hogy kiderítse mi történt a barátjával, és vele tart Aline Cedrac, az ambiciózus írónő is. A lányt gyerekkora óta ugyanaz a rémálom kísérti. Minden éjjel az apját látja – rémisztő démonarccal. Aline több céllal is érkezik a szigetre, egyfelől őt is szintén a kőszobrok kiléte érdekli – lévén, hogy ebben a tárgykörben publikál – másfelől bizonyos jelekből arra következtet, hogy valószínűleg a Morton ikrek egyike lehet a soha nem látott apja. Azonban úgy látszik, az égiek nem igazán kultiválnák ha a kis szegény árva lányka megtalálná az édesapját, hiszen már az odavezető úton némi "gond" támad. Az ítéletidőn kívül egy hatalmas démon is landol a magángép tetején, majd fel is tépi annak burkolatát. A szereplőknek gondolkodni sincs idejük, mindössze felcsatolják az ejtőernyőket, és a mélybe vetik magukat, még szerencse hogy már a sziget partjainál jártak. Az erős szél azonban elválasztja egymástól hőseinket, míg Aline a villa tetején landol, Carnby a kert egyik kiszáradt fáján akad fenn, ezért aztán külön-külön kezdik meg a nyomozást. Persze nem telik sok időbe, hogy rájöjjünk, a helyet nem véletlenül hívják Árnyék szigetnek. Carnby hamar megtapasztalja, hogy a kertben hemzsegnek a nem evilági szörnyek, míg Aline-nek egy szőnyegmintázatból feléledő lénnyel kel megküzdenie. Gonosz démoni erők munkálkodnak a háttérben, amiket a sziget őrült lakói idéztek meg, és ha nem sietünk, eddig soha nem látott armageddont szabadítanak a világra.

Szóval, mint mondottam a mi feladatunk lesz, hogy kiderítsük a sziget rejtélyét és megakadályozzuk a világvégét, amolyan residentes stílusban. Gyönyörűen vészjósló és barátságtalan, előre letárolt helyszíneken járkálunk, tárgyakat és kulcsokat keresgélünk a továbbjutáshoz, rejtvényeket oldunk meg, és persze lemészároljuk az elénk kerülő démoni teremtményeket. Ami rögtön szembetűnik az az, hogy a készítők kihasználták a Dreamcast magas felbontását, ezáltal a Playstation-ön is igen kiválóan megrajzolt hátterek, most még inkább a képernyőre tapasztják az ember szemét. A tűéles helyszíneken a legkisebb részlet is jól kivehető. Az erősebb hardver-ből adódóan most a poligonokkal sem kellett spórolni, a szereplők nagyságrendekkel jobban néznek ki, mint a PS-es verzióban. Bár ezzel azért vannak fenntartásaim, hiszen egy 128 bites géptől ez elvárható, viszont egy Shenmue-tól, vagy egy Code: Veronicától azért még nagyon messze van a szereplők kidolgozottsága, látszik hogy a poligonszám növelése és a pixelek elmosása azért sokkal gyengébb eredményt szül, mint ha valóban átírták volna a kódot a DC erejéhez mérten. Mindenesetre a szereplők mozgása most valamivel rugalmasabb lett és a szörnyek is kinéznek végre valahogy.

AZ IRÁNYÍTÁS MEG HASONLÓK

Az emberünket a D-pad-del irányítjuk, ha az iránygombok mellé lenyomod az X-et futni tudsz. Az A többek között a vizsgálódás gombja, de ezzel tudsz ajtókat kinyitni, tárgyakat felvenni, vagy olvasni is. Célzás közben (R gomb) szintén az A-val lősz, fontos megjegyezni, hogy a Resident sorozattal ellentétben, itt lehet célzás közben is haladni, ez sokszor a be nem látható helyszíneknél igen jól jön. A B a visszalépés illetve ezzel tudod fel-le kapcsolni az elemlámpát is. Az elemlámpánk egyébként több okból is egy igen fontos használati tárgyunk, azon kívül, hogy segítségével bevilágíthatjuk a sötét sarkokat, és a fényében megcsillannak a felszedhető tárgyak is, bizonyos fizikailag megfoghatatlan árnylények ellen fegyverként is hasznosítható. Aline-nél például a játék elején nincs is fegyver, a kis piláccsal kell úgy technikázni, hogy a szörnyek távol maradjanak tőlünk. A fénycsóvát egyébként az analóg karral irányíthatjuk – sajnos csak álló helyzetben. Az Y megnyomása után megjelenik a kép alsó sarkában a három funkciógomb ikonja, megnyomásuk után a következő dolgok elérthetőek: X – térkép (lehet rajta zoomolni is), A – rádió (A két főszereplő ezen keresztül tartja egymással a kapcsolatot, de ha véletlenül elakadnánk itt kérhetünk segítséget is a társunktól), Y – menü. Ezen belül a jobb felső sarokban látható a karakterünk erőnléti állapota, amennyiben a kijelző piros lenne, nem árt felhasználni néhány eü csomagot. Az első pontban a fegyvereinket találjuk, a választék kezdetben még igen szegényes, azonban ahogy haladunk előre a történetben úgy bővül majd igen brutális darabokkal. Az Examine-nál megvizsgálhatjuk őket közelebbről, a reload pedig egy igen hasznos parancs, ezzel tudjuk a menüben újratölteni a fegyverünket. Ez főleg akkor jön jól, amikor már nincs időnk kivárni, hogy a szereplőnk magától cseréljen tárat. Ne felejtsük el, hogy a menübe bármikor beléphetünk, még akkor is, amikor épp ránk van akaszkodva valamilyen szörny, ez gyógyítás szempontjából igen előnyös. Objects-nél

SÖTÉT VAN, ÉS ÉN EGYEDÜL VAGYOK







az alap tárgyaink vannak, és később itt lesznek a felszedettek is, gyökér módon megmaradt az a rendszer, hogy a tárgyakat csak ebből a menüből lehet használni, ezért aztán, ha egy zárt ajtóval találkozunk, kénytelenek vagyunk ide belépni, és innen végigpróbálgatni az összes nálunk lévő kulcsot. (Arra azért figyelj oda, hogy sokszor lesz nálad ugyanolyan kulcs, és míg az egyik nyitni fogja az ajtót, a másik nem). Ez pedig nagy visszalépés a Residenthez képest, ahol a szereplő automatikusan felhasználta a zárba illő kulcsot. Itt is lehet vizsgálódni (Examine), illetve két vagy több tárgyat kombinálni (Combine), sőt bizonyos dolgokat nem összerakni kell majd, hanem szétszedni ezt a SPLIT parancsszóval teheted meg. Ide kerülnek elraktározódásra a Saving Charm-ok is, ezekkel tudjuk kimenteni az állást. (Állást menteni egyébként bármikor és bárhol lehet.) A Notebook a jegyzettömbünk, menet közben ebbe irogatják a szereplők a fontosabb történéseket. A Documents-nál a Residentből megszokott fájlokat találjuk, érdekes módon a szereplők nem veszik fel a különböző iratokat, egyszerűen csak elolvasás után ide kerülnek, ez valószínű azért van, hogy a társunk is elolvashassa a saját történetében.



ÉRTÉKELÉS

Sokban nem változott a véleményem a játékról, köszönhető ez annak, hogy maga a program sem változott sokat, a már fentebb leírt grafikai javuláson kívül (ami végül is elvárható egy erősebb gép esetében). Két dolgot említenék még meg külön. Az egyik, az ellenfeleink jobb kidolgozása, gondolok itt az olyan kis részeltekre, mint amikor ellőjük egy kutya hátsó lábát, az pedig a mellsőkön vonszolja magát felénk – ezzel és még pár hasonló dologgal nem találkoztam a Playstation verzióban. A másik pedig a szereplők árnyéka, végre nem a PS-en megszokott "van-egy-sötét-kör-a-figura-alatt", hanem rendesen ki van dolgozva, fényforrás szerint változik, és tökéletesen vetül a háttérre, ami azért igazán nagy szó mert a hátterek úgy renderelt képek. Egyébként a készítők valószínű nem olvasták a júniusi számunkat, mert a létező összes hibát benne hagyták a programban. Ugyanúgy jelen vannak a poligonhibák, illetve, hogy sokszor belegyalogolhatunk a háttérekbe. De folyton visszatérő jelenség a "ha-nem-jó-helyre-állok-soha-nem-veszem-fel-a-tárgyat" is. Ugyanez vonatkozik az ajtókra és a kapcsolókra is, ha csak egy kicsit is arrébb állsz, egész biztos, hogy nem fogod tudni átnyomni azokat. Azért a Dreamcast-os változatban találtam új kódolásra (vagy a feltörésre?) visszavezethető hibákat is. Ilyen például amikor ajtót akarok kinyitni, de ahelyett, hogy kinyílna az ajtó, elindul az az effektus, amikor egy szörny teleportálódik, már készülnék a harcra, amikor az emberem bemegy az ajtón. Azt is sikerült felfedeznem, hogy az összes ajtónak ugyanaz a nyikorgása. Azért ha nem játszottál vele PS-en, DC-n tehetsz vele egy próbát, mert a szegényes program kínálatban, ami mostanában a platformot jellemzi, még a normálisabbak közé tartozik (tudjátok vakok között félszemű a király). Ha viszont már végigvitted Playstation-ön, nem éri meg beszerezni, (ha csak nem jött be neked a játék), mert egy az egyben ugyanazt kapod, az említett pozitívumokkal és negatívumokkal együtt. A sztori és a rejtvények sőt még a szörnyek elhelyezkedése is totál megegyezik a két változatban, úgyhogy nekem például túl nagy meglepetéseket nem tudott okozni a stuff, nagyjából másfél óra alatt lenyomtam. Mindenesetre, ha rászánod magad a beszerzésére, a júniusi számban megtalálod a Playstation verzió végigjátszását, ami itt is nyugodtan használható, és egy bővebb értékelést is.

CSIPI M LEE











ALONE IN THE DARK 4

INFOGRAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ NÉHÁNY HIADVERBŐL ADÓDÓ ÚJÍTÁS
× APRÓ HIBÁK TÖMKELEGE

7.5 pont







HEAVY METAL™ Geomatrix

Halvány lila *ingom nem volt, hogy vajon milyen játék az, amit Heavy Metal Geomatrix névre keresztelnek, ezért aztán igen kíváncsian helyeztem a CD-t a Dreamcast-embe. A progi motorjával készült intró alatt aztán hamar kitisztult a köd, hogy ez csakis egy 3D-s verekedős stuff lehet, méghozzá a Capcom boszorkánykonyhájából. Kicsit mondjuk gázos volt a tesztelés alatt, hogy a neveken kívül szinte minden japánul van feliratozva, bár talán egy verekedős játéknál számít ez a legkevésbé, mindenesetre a beállításokról sok érdemleges dolgot nem tudok veletek megosztani. Mert bár megtaláltam az opciót, a nyelvi nehézségek miatt nem igazán sikerült beazonosítanom, hogy pontosan mi micsoda. Ahogy azt egy ilyen bunyós játéknál már megszokhattuk, lehet egymás ellen is játszani, illetve felcsatlakozva a világhálóra, nyomhatunk Network-ös küzdelmeket is, vagy akár megnézhetjük a játék honlapját. Ezen kívül egyébként igen szegényes a választható játékmódok száma. Van a sima árkád, és a Chaosmatrix mód. Sehol egy tréning lehetőség, vagy idő elleni küzdelem, pedig ebben a kategóriában ezek a legalapvetőbb dolgoknak számítanak. Ha az első lehetőséget választod, a szereplőválasztó képernyőre kerülsz, ahol a négy különböző csapatba tartozó (818 Stompers, 911 Elite, 707 Metalheads, 323 Agents) 3-3 harcos közül választhatsz egy szimpatikust, és egy rövid töltögetés után máris az akció sűrűjében találod magad. Az akció szó már csak azért is tökéletesen jellemzi a szituációt, mert nem pusztán verekedésről van ám itt szó! A 3D-s terepen ugyanis elszórva találhatunk színes ikonok formájában fegyvereket is. A pirosak közelharcban használatos szúró vagy vágószerszámok, ez lehet bárd, kard, és még hasonló húsaprításra igen kitűnően alkalmas eszközök. A kékek pedig a lőfegyverek, ebben a kategóriában még nagyobb a felszedhető fegyverek választéka, a sima gépfegyvereken kívül megtalálhatóak a különböző sugár és plazmaágyuk, brutális kinézetű rakéta és gránátvetők, célkövetős gépágyúk, sőt még lángszóró is, ami mellesleg igen látványosan is néz ki. A zöld ikonok szintén felszedhető cuccok (például nafta a jet-pack-ünkbe, de magát a jet pack-et is külön fel kell venni), de ellentétben a fegyverekkel, amiken A-t kell nyomni, hogy az emberünk felvegye azt, ezekhez elég csak simán hozzájuk érni, és már a birtokunkba is kerültek. Ha már elmondtam, mivel kell felszedni a fegyvereket, gyorsan arra is szakítanék pár sort, hogy a többi gomb funkcióját is ismertessem. Az Y-nal a legközelebbi ellenfelet célozhatjuk be, az X-szel rugdosódhatunk, ha épp nincs a kezünkben lőfegyver, mert különben ezzel lőhetsz. Amúgy ha felveszel egy fegyvert rögtön megjelenik egy új kijelző is, ez a stukker energiáját mutatja, egy idő után ugyanis az összes fegyver elhasználódik azaz kiürül, ilyenkor az emberünk magától eldobja azt. Az A-val a vágószerszámokat használhatjuk, vagy puszta kézzel üthetünk vele. A B az ugrás és a jet-pack üzemanyag adagolója. Az R-rel egy szuper erős ütést vihetünk be, ezzel egyébként leverhetjük ellenfelünkről a jet-packot, sőt a fegyvereket is kiüthetjük a kezükből, amiket aztán egyből fel is szedhetünk. Az L-lel előre felé "úszhatunk" a levegőben. Szóval árkád módban egyre keményebb ellenfelekkel kell felvennünk a versenyt, a vége felé pedig már egyszerre többen fognak az életünkre törni. A 3D-s arénákban egyébként teljes mozgásszabadságot kapunk, sőt sokszor még át is rendezhetjük a helyszíneket, sok tereptárgy ugyanis szétlőhető vagy szétverhető. A Chaosmatrix nem sokban különbözik a másik játékmódtól, itt virtuális pályákon (amik nagyban hasonlítanak a Metal Gear tréningpályáira) kell időre megtalálnunk, egy vagy több kulcsot, majd a kivezető teleportot. Amint haladunk előre a játékban, úgy nehezednek majd a feladatok, a gép egyre nehezebben elérhető helyre teszi a kulcsokat, az ellenfelek pedig egyre keményebbek lesznek, főleg ha már itt is csapatban támadnak ránk. Az ellenfeleket egyébként nem muszáj elintézni, akkor is teljesítve lesz a pálya ha csak simán kimegyünk a teleporton a kulcs megtalálása után. Mondjuk a gép mindegyik szint után értékeli a teljesítményünket, és ha a magas pontszámra törekedsz, akkor nem árt, ha minél gyorsabban végzel a pályával, kinyírsz mindenkit, és a lehető legtöbb bonusz cuccot szeded fel. Pont hegyek járnak még azért is, ha nem sérülsz, vagy ha kombózol. A játék leginkább a Spawn: In the demon's Hand-re hasonlít, bár annál jóval gyengébb eresztés. A szereplők egész jól néznek ki, brutál, ahogy a hatalmas rakétavetőkkel a vállukon szaladgálnak, viszont sokkal lassabb az akció, mint a Spawn-ban, és a kamerakezelés is igen susnyákosra sikerült. Az operatőr folyton néhány másodperces fáziskéséssel fordul csak utánunk, ami az irányítás, és az ellenfelek beazonosítása szempontjából is igen gázos. Szóval én inkább a Spawn-t ajánlom ebből a kategóriából, viszont annyit még hozzátennék, mert az minden szempontból jobban teljesített, viszont a heavy metal kedvelőinek még elmondanám, hogy a játék zenéit olyan híres bandák gyártották le, mint például a Megadeth.

CSIPI M LEE







MÁTRIX EZ IS ,CSAK MÁSFÉLE



HEAVY METAL GEOMATRIX

CAPCOM

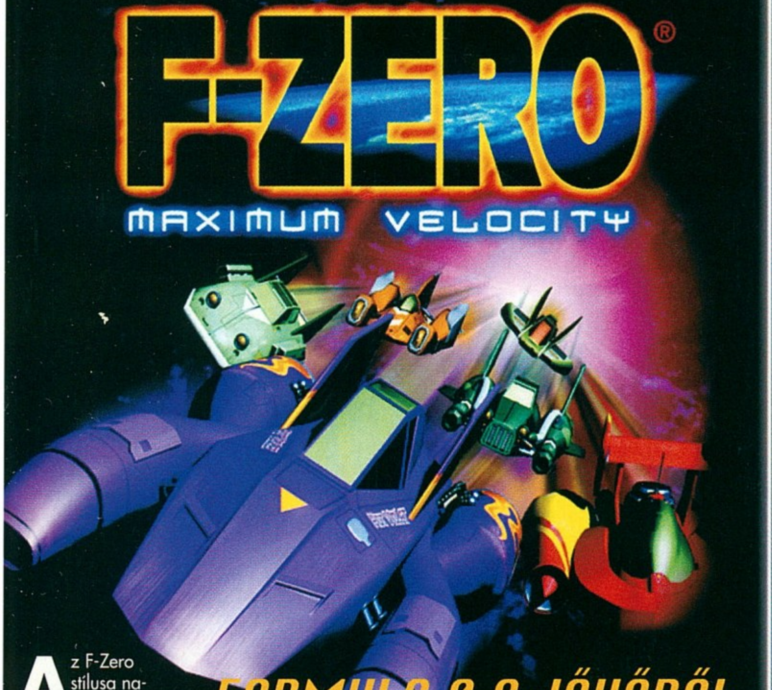
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ BRUTAL KARAKTEREK, ÉS FEGYVEREK
× LASSÚ KAMERAKEZELÉS

7.5 pont

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY



FORMULA 0 A JÖVŐBŐL

Az F-Zero stílusa nagyon hasonlít a Top Grear GT-re, azzal a különbséggel, hogy itt légpárnás járműveket irányítunk, sokkal változatosabb terepen és nagyobb sebességgel. A kezdésnél nem találunk animációt, azonnal a kezdőkép fogad. A menü rendkívül egyszerű, jobbára



csak szöveges feliratokból áll. A beállításokban a szokásos gombkiosztást találjuk, elolvashatjuk az összes pályán elért legjobb eredményeket, megpróbálhatunk csatlakozni egy másik Gameboy Advance-hez és a haverunk ellen küzdeni, vagy egyszerűen csak elkezdhetünk játszani. Választanunk kell, hogy melyik szérián megyünk. Ez lehet Pawn, Night vagy Bishop. Ilyenkor a sorra következő pályák stílusa és nehézsége változik egy picit. Például turbó katapultokat találunk az út közepén elvétve vagy akadályokat, stb. Kiválaszthatjuk az ellenfelek nehézségét és a vezetni kívánt kocsit. A járművet minden esetben 45 fokos szögben döntve látjuk felülről és a célunk, hogy életben maradjunk és elsőként érjünk célba. Hát nem lesz piskóta, az biztos. Én még kéthétnyi rendszeres tesztelés után is sík bénának érzem magam hozzá, míg a Top Gear GT-nél pár percet vett csak igénybe a kezelés elsajátítása. Tudom, tudom, én vagyok a nyomorék, de akkor is megőrjített a lábkormány, melynek használata nélkül igencsak nehéz lesz elboldogulni, kivéve ha lefékezünk a kanyarok előtt.



Az többi kocsi előszeretettel vág be elénk és próbál nekitaszítani a pálya szélének. Tudni kell, hogy a korlát elektromos töltést hordoz és ha nekisodródunk vesztünk a zöld csíkkal ábrázolt energiánkból. Ha bénák vagyunk, akkor bizony bumm lesz a vége. Szerencsére minden kör végén található egy depó, ahol feltölthetjük a powert, de csak nagy időveszteség árán. A zene mind a két játék esetében elhanyagolható, egyik sem éri fel a Mario-ét, mert az valami szenzációs. Sajnos az F-Zero grafikailag, ha többet is nyújt, mint a Top Gear, többnyire sötét képekből áll és így még jobban megnehezíti a játékos küzdelmét a GBA hihetetlenül pocsék kijelzőjével. Nekem mégis sokkal jobban bejött az F-Zero, annak ellenére, hogy piszok nehéz beleszokni a kezelésébe. Sokkal összetettebb és érdekesebb játékmenetet nyújt, hosszabb kikapcsolódást ígér.



F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

NINTENDO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS A KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ GYORS ÉS PERGŐ VERSENY
× A KEZELÉS ELÉG HÚZÓS

8 pont

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP



RALLY A JELENBŐL

Az előző számban olvashattatok egy ismertetőt magáról a Gameboy Advance-ről és a hozzá érkezett pár játékról. Tamás megemlített továbbá jó pár címet, amiket beígértek. Egyenlőre úgy tűnik a Nintendo és csapata tartja az előre meghirdetett határidőket, mert sorba érkeznek hozzánk az újabb játékok. Ezúttal két vezetős játékot veszünk nagyító alá, amelyek elhozzák végre a már annyira várt három dimenziós hatást a hordozható gépekre is. A Topgear GT egy szokványos hátulnézetes autóverseny. Ha olyan neveket mondok, mint a Lotus vagy a Jaguar XJ 220, akkor gondolom mindenki tudja miről van szó. A játék egy szép intróval indul, egy manga vonású leányzó scrollozik jobbra-balra, meg autók húznak el a képernyőn. Lassan már GBA-n is természetes lesz a komolyabb kezdő animáció. A menübe kerülünk, ahol kezdhetünk egy gyors futamot vagy bajnokságot és beléphetünk a beállításokhoz is. Módosíthatjuk a kijelzőn megjelenő adatokat, átállíthatjuk a gombok kiosztását, és mentett állást törölhetünk. A gép képes elmenteni az állásainkat, összesen három fér el, kazettánként. A gyors futamnál csak azon a pályán megyünk, amit kiválasztunk, míg a bajnokságnál az összesen át kell küzdenünk magunkat, és nem mi választjuk meg az útviszonyokat sem. Az egypályás versenynél lehetőség van többjátékos módra és pályaszerkesztésre is! Továbbá választhatunk, hogy gép irányította játékosok, vagy az idő ellen küzdjünk. Ezek után következik az autó, sebességváltó és pálya szelektáló képernyő. Majd pedig beállíthatjuk az autót a saját szájízünk szerint. A kanyarodási érzékenységet, a felfüggesztést, a fékeket, stb. Végezetül pedig az időjárást választhatjuk ki. Jó pár percig elbíbelődhetünk a menüpontokkal, mire végre a pályán találjuk magunkat.

A grafika elég szépen fest és finoman mozog. Körülbelül egy Amiga500-ashoz lehetne hasonlítani a látványt, bár a felbontás kisebb, viszont a mozgás finomabbnak tűnik. Hát nem hiába lapul a GBA burkolata alatt egy ARP 100Mips-es 33Mhz-es processzor. Viszont az igazi száguldás érzetét mégsem nyújtja a játék, túl lassúnak tűnnek az autók. Az irányítás ropant egyszerű, bár az elején rá kell érezni, hogy elkaphassuk a kanyarok helyes ívét. Ha kicsúszunk a pályáról, bármikor visszatérhetünk, az autó nem sérül az ütközésektől, csak lelassul. Tehát egy tipikus arcade játékról van szó. Összességében nem rossz a program ez, főleg a multiplayer lehetőség és a bajnokság az, ami igazán érdekessé teszi. Azért vessetek egy pillantást az F-Zero-ra is, mielőtt a boltba rohantok.

Endrédy Tibi







TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP

KEMCO

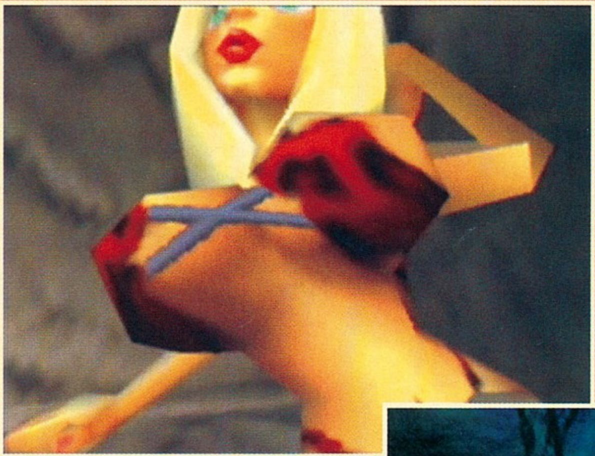
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ SZUPI GRAFIKA
× KISSÉ LASSÚ

7.5 pont

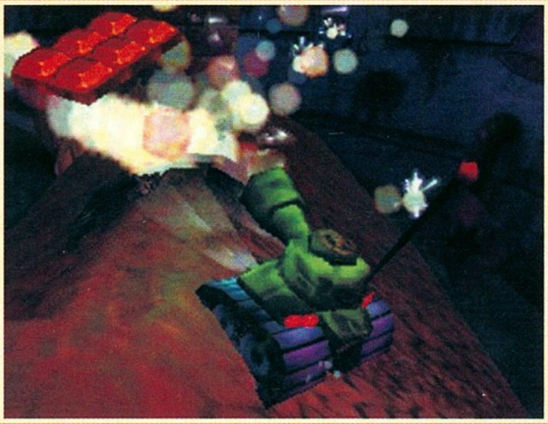
Tisztelt szülők, gyerekek, fiúk, lányok, 576 Konzol olvasók és N64 játékosok. A következő tesztünk a nagyító alá helyezett – igen egyedülálló – játék jellegéből adódóan hemzseg a vulgáris és durva szavaktól. Ha valakinek ezekkel kapcsolatban fenntartásai lennének, kérjük lapozza el ezeket az oldalakat! A kiadó szerint ez a program csak 18 éven felülieknek ajánlott.





SZ**OS JÁTÉK, NEM SZ** JÁTÉK!

Szinte az N64 megjelenésétől kezdve szivárogtak a hírek a Rare háza tájáról egy különleges platformjátékról, melyben egy mókus név szerint Conker játssza majd a főszerepet, és nem kevesebbet tűztek ki célul a készítők, mint hogy a produktummal kitolják a mászkálós játékok határait és megreformálják a stílust. Azóta hosszú idő telt el és sok minőségi program került ki a Rare kezei közül, de a Conker csak nem akaródzott megjelenni, egészen idén tavaszig, amikor is végre napvilágot látott A JÁTÉK. Annyit már most elmondhatok, hogy megérte kivárni a hosszú fejlesztési időt, azt pedig hogy miért, lentebb megtudjátok.







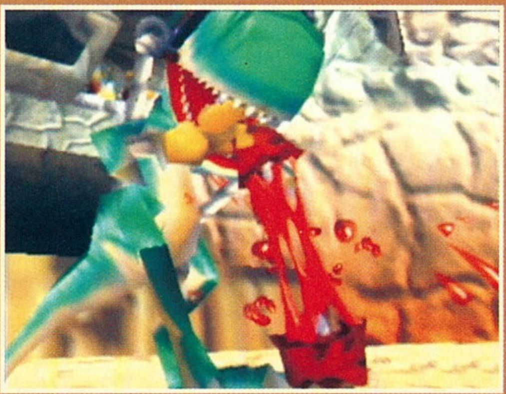
ERŐSZAK, SZEX, VÉR, SZ**, DROG, FEKETE HUMOR, KÁROMKODÁS MEG ILYESMIK

Azt már rögtön a játék elindításakor megtapasztalhatjuk, nem mindennapi programmal állunk szemben (és itt most nem arra gondolok, hogy Conker egy láncfűrésszel vágja ketté a Nintendó jelet). Hősünket ezek után a kedvenc kocsmájában látjuk viszont, ahol miután beoltogatta a barátnőjét, rendesen be is áll a cimboráival. A hazaúton aztán többször kidobja a taccsot, sőt haza sem ér, bealszik az út széli árokban. Innen vehetjük át az irányítást, és ennél csak sokkal "durvább" jelenetek és poénok lesznek a játékban. Szóval nem ok nélkül sorolták a játékot a "Parental Advisory" 18 éven felettieknek kategóriába.

Egyéb iránt a fentebb említett kiskocsma hivatott jelképezni a főmenüt. Itt találod a három játékállást, a beállításokat (Options), a többjátékos módot (Multi), és a már teljesített fejezeteket (Chapters), amiket aztán bármikor újra játszhatsz. Új játék indítása után láthatod amint Conker koronával a fején egy trónszékben ül, és bőszen hajtogatja: ő a király. Azt hogy hogyan lett belőle király saját magától tudhatjuk meg, hiszen ő meséli el nekünk a történéseket, és mi ebben a mesébe játsszuk majd a főszerepet. Minden tegnap kezdődött, egy masszív italozással...

A TÖRTÉNET

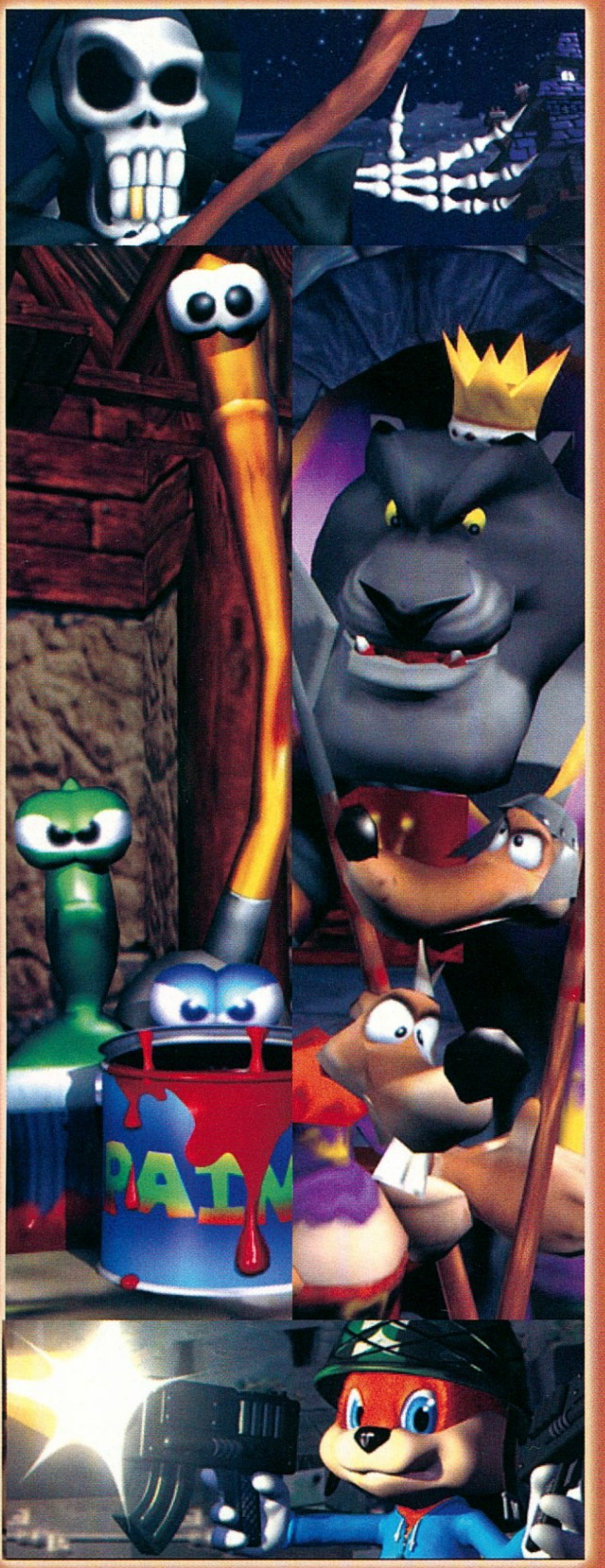
Nem lényeg, bár kellően debil. Az állatok királya, aki egy fekete párducra hasonlító lény, például állandóan friss tejet iszik. Legnagyobb problémája pedig, hogy a trónja mellett álló kisasztalnak hiányzik az egyik lába, ezért amikor leteszi az üres poharat az feldől és széttörik. Ezért megbízza a kissé selypítő tudósát, találjon valami megoldást. A fickó végül kiötli, hogy egy mókust kellene a hiányzó asztalláb helyére állítani, a király emberei tehát ezért vadásznak hősünkre. De a történet folyamán elrabolják majd Berrit Conker barátnőjét is, és még egyéb dolgok is történni fognak, amik azonban a csak a játék közben lejátszásra kerülő jelenetekből derül ki. Ezekből egyébként rengeteg van a játék folyamán, és nagy meglepetésemre mindegyikben beszélnek a szereplők (persze van feliratozás is, amolyan képregényes szóbuborékokban), ami nem kis teljesítmény, azt figyelembe véve, hogy egy kártyás gépről van szó. A közjátékokat egyébként az L-lel nyomhatjuk el. A játék nagyban eltér a megszokott mászkálós-gyűjtögetős platformjátékoktól, hiszen voltaképpen nem is kell gyűjtögetnünk. A továbbjutáshoz mindössze egyetlen dologra lesz majd szükségünk: pénzre. Ezeket a pénzkötegekből pályánként csak pár darabot találni és általában valamilyen teljesített feladat vagy a nagyobb történések után jutunk hozzájuk. Eltéveszteni egyébként csak akkor fogjuk őket ha süketek vagyunk, ugyanis már messziről hallani a kiáltozásukat, hogy vegyük már végre fel őket.

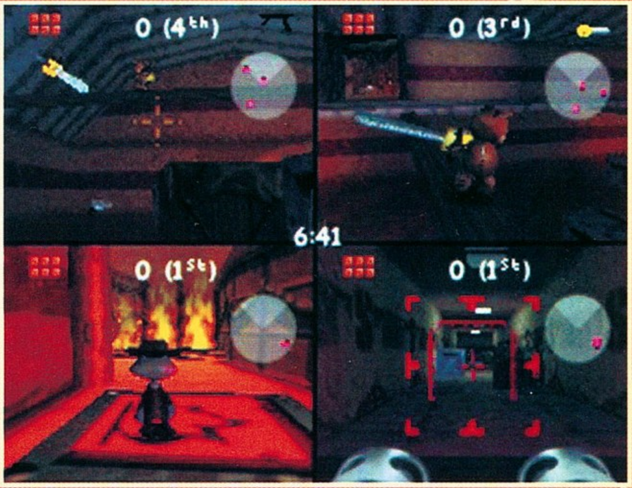




Tehát gyűjtögetnünk nem sokat kell majd a játékban, a platform részeken kívül inkább a mini-játékok/feladatok dominálnak, ahogy a történet alakul, rengeteg különböző helyzetben kell majd helyt állnunk. Ez lehet egy bika meglovaglása, bébi dínó etetése, tankvezetés, pisálás, vagy egy vasvilla meglovaglása. A játék egyébként igen kalandosra sikeredett, rengeteg párbeszédnek leszünk szem és fültanúi, és ezek csak úgy hemzsegnek a káromkodásoktól (ráadásul az olyan hétköznapi kifejezések, mint a k**va, s***fej, rohadék, még csak ki sincsenek csillagozva), és a poénoktól. Az összes szereplő sajátos jellemmel rendelkezik, ha a Banjo-ban eszméletlenek voltak a hangok, ez itt most hatványozottan igaz, haláli ahogy a fogaskerekek fuldokolnak a víz alatt, vagy ahogy a kukoricaszemek az életükért küzdenek a sza**ban. A kedvencemet még külön megemlíteném, ő a bébi T-Rex, akit mi keltünk ki, behalás, ahogy kinéz (még rajta van a pelenka, bár így is mindig besz*rik), a hangját meg nem lehet leírni, azt hallani kell, ahogy az egyik pillanatban még vékonyka hangon gügyög a következőben meg kettéharapja az ősembereket. Egyébként a program extra véresre sikerült, már egy sima sérüléstől is patakokban fröcsög a vér, és akkor még a különböző halálnemekről még nem

is beszéltem: széttéphetnek, agyonverhetnek, kettévághatnak, agyonlőhetnek, megfulladhatsz stb. De mi magunk is brutális dolgokat csinálhatunk, a fentebb említett bébi dínót, aki úgy szeret minket, mint az édesanyját például mi magunk fogjuk széttlapítani, és Conkernek mindössze annyi hozzáfűznivalója van a dolgokhoz, hogy: "Ez érdekes lesz". Egy másik jelenetben pedig egy szerencsétlen vasvillát buzdítanak a társai az öngyilkosságra, aki meg is teszi azt. Máskor meg úgy kell legyőzni az egyik főellenséget, hogy két téglával összeverjük a heréit, de más szexuális utalások is vannak a játékban, ilyen a mikor egy virág igen méretes melleiről elérhető csak egy magasabb hely. Conkernek egyébként mindenről van megjegyzése: felveszünk például egy köteg lóvét mire megkérdezi: "Ki akar itt milliomos lenni?". "Természetesen én" – adja meg a választ is. És ehhez hasonló szóviccektől és gegektől hemzseg a játék, nem is nagyon lehet igazából leírni azt a hangulatot, ami a programból árad, mert megszámlálhatatlanul sok poén van a progiban. Egyszerűen játék közben olyan voltam, mint amikor valaki be van nyomva: egyfolytában röhögcséltem. A készítők ráadásul nem nagyon takargatták, hogy egy csomó filmből átvettek jeleneteket, visszaköszön majd a Terminátor 2, a Cápa, lesz Ryan közlegény megmentése, sőt még láthatunk jeleneteket a Mátrixból is, de a főellenségnél is lesz valami idegen, persze mindegyik egy kicsit elferdítve.







AZ IRÁNYÍTÁS

Ez az, ami nem lett túlbonyolítva, nincs megszámlálhatatlanul sok mozgás, mint például a Banjo-ban ahol néha már azt is nehéz volt fejben tartani, hogy minek mi a kombinációja. Az analóg karral mászkálsz az A az ugrás a Z+A pedig egy magasabb ugrást eredményez. A levegőben még helikopterezhetünk a farkunkkal, mint anno a Sonic-ban. Amik fontosak a játékban azok a nagy B betűvel jelölt padok, az úgynevezett Context Sensitiv padok. Ezekre állva Conker megpróbálja használni az eszét, és ha az adott szituációval kapcsolatban eszébe jut valami, megjelenik a feje felett egy villanykörte, jelezve, hogy megvan az isteni szikra. Ilyenkor egyszerűen csak nyomjunk B-t és rögtön megtudjuk mi is jár a mókus fejében. Ez lehet

BANJO GYILKOS, VAGY SIMÁN CSAK EGY JÓ JÁTÉK?



a csúzlizástól kezdve késdobálás, tojáskeltés bármi, de át is alakulhatunk, mondjuk üllővé vagy denevérré. Lesznek speciális CS padok is, itt néha új mozgásokat tanulhatunk, ezekre majd külön kitérek. Aztán lesznek olyan helyek is, ahol pad ugyan nincs, de a villanykörte megjelenik, ilyenkor is nyomj B-t, a B egyébként alapban az ütés, Conker előkap a farkából egy serpenyőt, és ezt használja ütőfegyvernek. Ha sikerült valamit lecsapnunk elég csak nekimenni és

már fel is vettük, bár ha cipelünk valamit, nem tudunk ugrani. Lesz majd olyan helyzet is amiben pl.: sziklát kell gurítgatnunk, de ez sem igényel különösebb tudományt. A mini feladatoknál, mondjuk a pisálásnál ugyan megváltozik az irányítás, de ilyenkor a főhős mindig elmagyarázza hogy mit mivel is kell majd csinálni, és ezt bármennyiszer elismételtethetjük vele. Az életerőnket egyébként a bal felső sarokban látható csoki jelképezi. Ha sérülünk, ebből törik le egy vagy több darab, játék közben ritkán életet is találhatunk nagy mókusfarkak képében. Egyébként, amikor először meghalunk, egy igen poénos jelenetnek lehetünk tanúi, lekerülünk ugyanis a pokolba, és

megjelenik maga a kaszás is, de olyan bevonulása van, hogy azt látnotok kellene. Ha elfogyna az életetek, akkor sincs gond, a kártya megjegyzi, hogy hol tartottatok és onnan folytathatod bármikor. (Bár akkor nem értem mink kell életeket számolnia a programnak.) Bár az életeinket elveszteni mégiscsak érdemes, mert az elhalálozástól függően poénos jeleneteket nézhetsz meg a trónteremben. Az életerőnket amúgy a csoki darabokkal pótolhatjuk ki, szerencsére ezek közül sok újratermelődő.

ÉRTÉKELÉS

Most nem vagyok nehéz helyzetben. Mert egy olyan játék, amiben központi szerepet kapott az ízléstelenség, az erőszak, a káromkodások, a piálás, a humor és a drogok az egyszerűen nem lehet rossz. Igazából a mai napig nem értem, hogy vették rá a Nintendót, hogy kiadja a programot, de a lényeg hogy itt van. A grafika megint álomszép, a fényforrás szerint változó árnyékoktól kezdve az olyan kis részletekig, mint hogy véres a főhős szeme. Ködösítés megint nincs, és mindezt a memóriabővítő nélkül produkálja a játék. Eszméletlen, hiába a Rare tud programozni. A hangokról már volt szó, a zenék fenomenálisak, a kedvencem, ami a sz**os részen van és fingokból áll, de arra is kíváncsi lennék, hogy a hányás hangját vajon hogy sikerült ennyire élethűen megcsinálni. A hangulat és a játszhatóság egy Rare játéknál mindig a topon volt és most sincs másképp, viszont én még eljátszogattam volna vele, szóval nekem rövidnek tűnt, bár ezt csak azok vegyék komolyan, akiknek a 15-20 órás végigjátszás kevésnek hangzik. Egyszóval nem volt még ilyen játék, és valószínű egy darabig megint nem is lesz. Kötelező darab.

CONKER'S BAD FUR DAY

THQ

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ EZT MÁR KIFEJTETTEM A CIKKBEN
× NEM TUDOK RÓLA

10 pont

Cseve

Na, sziasztok! Megszereztem a szükséges jogokat, így most én válaszolgatok a levelekre. Különösebb meglepetések nem lesznek, de azért van most is egy IQ bajnokunk, aki egy jó terjedelmes levelet osztott meg velünk – bár nem hiányzott. Még az elején szeretnék üzenni annak a három idiótának, akik a neveinkkel voltak elfoglalva. Kb. oda valók vagytok, ahova a leveletek is került, a főmufti pedig nyugodtan borotválgassa, talán egyszer majd sikerül levágni mindkettőt. Na, ennyit róluk, most már jöjjenek a levelek. Böjtös Gábor
(Nocsak, Bojti kollegát sikerült kihozni a sodrából! Kíváncsi vagyok, hogy a Véres Mikit is sikerül-e feldühíteni – majd ha egyszer végre ő is Csevegőzik egyet. Martin)

Szevasztok! Először is had gratuláljak az újsághoz. Király a design meg minden. Bár, amikor megláttam az újságosnál a polcon, a múlt havi szám borítóját, háát...Egy kicsit elbizonytalanodtam. De utána megnyugvással olvastam bele a lapba. *(Magazinunk nyugtat, informál, és szórakoztat. G.)* Az elkövetkezőkben szeretnék egy kis ismertetőt nyújtani a nemsokára mozikba kerülő videojáték átdolgozásokról. Ha megengeditek... *(Megengedjük...G.)* Először is kezdjük a legközelebbivel. A Tomb Raider-rel. Júniusban kezdik játszani Amerikában, nálunk talán őszre várható. *(Ezt kicsit elnézted, barátom....G.)* A főszereplő Angelina Jolie aki többek között a Tolvajtempóban is szerepelt. *(Amúgy pedig álmaim nője... G.)* A következő film (animációs film) a Final Fantasy. Art hiszem ez sokakat érdekelne. *(De nem tudok olyan sokat róla! G.)* Még nincs teljesen kész, úgyhogy kb. jövő év elejére fog a mozikba kerülni. *(Van egy olyan érzésem, hogy te nem jó helyről szedted az infóidat! G.)* A történetről annyit írtak csak, hogy egy tudós magánhadseregé segítségével harcol a Földet megszállni készülő idegenek ellen. A rendező Hironobu Sakaguchi, megmondom őszintén, nem tudom, ki is ő. *(Ő a játékok producere, történetek írója, a rajongók szemében félisten. G.)* Ebből a filmből is láttam jó néhány részletet és mit mondjak, k* jó lesz! Ezzel a filmmel megkezdődik a mozijövő! *(Azért én remélem, hogy nem ez lesz a jövő... A valódi színészeket jobban díjazom! G.)* **(Hát én is nagyon remélem, hogy nem EZ lesz a jövő! Martin)** A következő a Resident Evil, ami még csak most készül. A rendezője az a John R.Leonetti, aki a Mortal Kombatot és Halálhajót rendezte. A főszereplő Milla Jovovic, aki Jill-t fogja alakítani. Ebből a filmből még csak forgatási jeleneteket láttam, de nagyon meggyőző volt, egy nagyon sötét hangulatú film lesz! *(Már a Halálhajó is egy hatalmas durvulat volt, nagyon várom ezt a filmet. G.)* **(A Milla lánytól rendszerint már akkor rosszul vagyok, ha meglátom...Martin)** Azt hiszem, hogy az első három részt fogja összefoglalni. Hát igen erről nem sokat tudni! Az utolsó a Dungeons And Dragons, ami azt hiszem (legalábbis a filmrészletekről ez derült ki) egy félig animált, félig "valódi" film lesz. És ez már kész is van! A főszereplő többek között Jeremy Irons, aki a Die Hard 3-ban játszott. *(A mester még nagyon sok filmben nyújtott remek alakítást, csak ezek többnyire művészi beállítottságúak voltak, ezért a nagyközönség őt nem annyira ismeri. G.)* Ennek már kevésbé jó a kidolgozottsága, de ezen is lehet ám ámulni. **(A világ legrosszabb filmje. Ki is dobtam a 2 VCD-t, miután megnéztem. Martin)** Naggyából ennyi lenne. Ha lehet tegyetek be a csevibe, hogy a rajongók értesülhessenek ezekről a dolgokról. Csak így tovább fiúk! Végül kívánok nektek sok kiváló game-et, sok bikinis csajt (vagy az is jó ha pucér?), és jó rock koncertet! *(Köszönjük, ezek így, ebben a sorrendben jöhetnek is... bár lehet, hogy csak a pucér csajokra vagyok kíváncsi. G.)* Na szevasztok!
Üdv: Sagranth Szabadszállás

Sie She!(= jó napot/japán). Fontos döntés áll előttem és ezért össze próbálok firkantani egy normális levelet amire Szeretném, ha válaszolnátok! December óta veszlek Titeket és eddig a 8-9 pontos játékokat általában megvettem Mert remek tesztek vannak az újsiban. Konzolos múltam 1999-ben kezdődött, amikor boldogan vittem haza a villamoson egy PS-t. Egy évig tiportam szegényt, mikor eladtam 28 rongyért. És fizettem rá egy 20-ast aztán zúztam haza a honom alatt egy DC-vel. És most jön a jelen... DC-tulaj vagyok ,de nemsokára (lekopogva) PS2-tulaj leszek. Ám ez nem ilyen egyszerű, mert a DC jó gép és lesznek még rá jó játékok (Headhunter). Ha lehet kérdeznék pár nagyon fontos dolgot...Íme:
1, Soldier of Fortune lesz-e vagy már van PS2-n? *(Elméletileg lesz, de még nem jött ki... G.)*
2, Lesz-e olyan chip vagy CD ami lejátssza a DC-es játékokat hisz a DC lejátssza a PS-ös játékokat? *(Nem hiszem, de ki tudja... G.)*
3, Shenmue sorozat? *(Na, ez az, ami szerény véleményem szerint kizárt, bár a SEGA egyre meglepőbb lépésekre szánja el magát. G.)*
4, Lesz-e PS2-es keyboard? *(Már lehet kapni az országban. G.)*
5, Milyen játékok vannak Dreamcastra amik támogatják a VMU-t? *(Van egy pár, például: Zombie Revenge, Sonic...G.)*
Így tovább kedvenc újságom!!! Na csa, megyek nyomulni az NBA 2K1-el. MÁRTIN, Sanyi megvolt? Fejeket a paplan fölé (f)éljenek a csajok Üdv.:Grazmen (milyen a művész nevem?)
(Megvolt a Sanyi. Aztán én is meglettem neki, ahogy azt illik. Azóta együtt vagyunk. Martin)

Tisztelt 576 Konzol szerkesztőgárda Először is hozzád szólok Csipiemli ne dobd ki olvasd el. A nevem nem fontos de azért elmondom G.A. vagyok mondhatni vidéki játékos. *(Ha nem fontos, minek erőltetni? G.)* Próbáltam úgy írni hogy olvasható legyen ha nem megy próbáld meg szemüveggel, na most komolyan. *(Szemüveggel próbáltam, de még így is nehezen ment! G.)* Hozzátenném a véleményem ehhez a DC-PS2. ügyhöz, amiről annyit hallani mostanában. Nekem DC-m van de azért nem vagyok elszállva tőle. Ezt kifejteném bővebben a "Shenmue" például amitől mindenki el van ájulva húdejó megvettem azt első lemezt kíváncsi voltam vajon tényleg olyan jó mint írjátok hát barátom grafikailag tényleg tökéletes de ugyanolyan hamar megunható mint ama "Crazy Taxi" unalmas buta idióta. **(Azt hogyan csináltad, hogy csak az ELSŐ lemezt vetted meg? Martin)** A Shenmue annak jó aki keni vágja az angolt én sajnos nem. *(Na, akkor mégiscsak benned van a hiba, és nem a játékban, amit világszerte hatalmas lelkesedéssel fogadtak a kritikusok... Ráadásul, ahogy elnézem, nem csak az angollal vannak problémáid, hanem a magyarral is. G.)* A Taxinak meg csak a zenéje tetszett. Aztán ott van az a bizonyos "Code Veronica" mivel nem kínál elmentést a végén, meg azért kevés lőszer meg a kaja egyszer bőven elég volt. Ezzel a kis okfejtéssel arra akartam kilyukadni DC-re ha úgy tetszik akár minden héten vehetek játékot a piacon 800-1000 Ft. *(Az okfejtésed nem igazán értem, de úgy gondolom, nem is veszítettem vele sokat. G.)* Meg is teszem rendszeresen de most inkább a PS2-röl írnék. Előtte azonban egy kis történelem a miheztartozás végett. Nekem az első konzolom egy alapnintendó még mindig megvan azért nem írom hogy volt. Utána szupernintendó Saturn PS és most a DC. De ha a Jóisten és a körülmények esetleg a Martin apánk úgy akarja még ebben az évben lesz PS2-m. "Bárhogy lesz úgy lesz a jövőt nem sejthetem" ez egy idézet amit egy régi öregember kollégám szokott dudorászni. Mindennek ellenére nem akarok megbántani senkit de szerintem a PS2 a sznob gazdagidiota divatmajom konzolja.
(Ezért a mondatodért a következő Csevegőben egy páran leszedik majd rólad a keresztvizet! Martin) Elmondom miért. Akinek ennyi pénze van mert ugye a gép kerekitsünk 100.000 1 memokártya? Legalább 1 játék 17-19 ezer Ft. Aki ezt ki tudja csengetni kápéban azt ugye annyira leköti a munkája egyéb tevékenysége (haverok buli nök kocsi) emellett a számítógép Internet ugye a leveleket nem kézzel írják hanem nyomtató mittudomén stb. e-mail egyszerűen nem hiszem hogy ennyi minden mellett van ideje a PS2-vel játszani. **(Ez egy elég "információdús" körmondat volt! Martin)** Megveszi mert hogy legyen neki gizduljon vele lefikázza a többieket (DC PS N64) De nem igazi játékos. *(Ezzel megint nem értek egyet. Én speciel három hónapig dolgoztam érte két munkahelyen, és még el is kellett adnom pár cuccomat. Mellette szeretem a DC-t, és még sok régebbi gépet is. G.)* **(Te is egy "gazdagitiota" vagy Bojtikám. Martin)** Továbbiakban I.J. Az igazi I.J. minden géptípusra megtalálja a maga stílusát játékát lásd Csipiemli kontra N64. *(Na, ne csináljuk már a fesztivált! Még régebben, egy zenei újságban is nagyon gyűlöltem, amikor buta arcok írogattak arról, ki az igazi Black metálos, és ki nem az! Ez baromság! G.)* A többség utálja de neki jó, szíve joga. Nekem a PS jött be de tovább kellett lépni inkább a DC döglödjön mint a PS hiszen jobb és mégis tovább bírja. **("Dögöljön meg mindenki" – ahogy anarchista kollegám, Kispeti mondaná. Martin)** Visszatérve az előbbiekre akármi is lesz PS2-töt akkor is veszek akármeddig tart persze gyorsabb és egyszerűbb lenne ha a Martin megszánna és küldene egyet hiszen mint a neve is mutatja ő a konzol nagy mindenható istene királya – ez akár nyalizás is lehetne *(Akár az is... G.)* de szigorúan a tényekről beszélek elmagyarázom. *(Ezen a ponton kisebb okfejtésbe kezdett a srác, ami arról szólt, hogy az isteneknek is, és a Martinnak is csak egy nevük van. G.)* Röviden arról milyen játékos vagyok nem hiszem hogy bárkit érdekel *(Nem nagyon... G.)* de ha idáig eljutottál akár tovább is olvashatod hamár ennyit kínlódtam vele *(Hidd el, mi is kínlódtunk vele eleget, már elolvasni se nagyon sikerült elsőre. G.)* A Shenmue nem jött be viszont ha igényes szép filmet akarsz látni nézd meg a "Record of Loddos War" végén hát szerintem megüti a mércét tényleg elég szép és hosszú azonkívül a betűk után a gép felajánl egy mentett állást. Erről nem irt Böjtös barátunk de nem baj. *(Azt viszont elfelejted, hogy tesztet írtam, nem végigjátszást, mindenesetre köszönöm az észrevételt... G.)* Na mégegyszer utoljára dióhéjban elhatároztam veszek egy PS2-tőt KB. 6 hónap alatt lesz annyi pénzem ha esetleg a Martin küld szépen megköszönöm. *(Ő sem küld, én sem küldök... G.)* **(Már szétküldtem az összest, öcsém. Martin)** A DC is megtartom nem olyan rossz sok játék van rá és a gépet se kell szétgányolni. A PS 2 re meg majd cserélgetek mint a (játékot) szupernintendóra és a Saturnra vannak ilyen helyek meg boltok. Na mindegy megyek lassan gondolom már unod. *(Ááá... dehogy... G.)* Na de most komolyan Martin nem tudnál küldeni egy PS2-töt. *(AAAA-ARGH!!! G.)* A mult levelemben DC rinyáltam de föláldoztam a PS-emet érte. De a PS2-töt önerőböl fél év minimum talán soha. Nem kell reklámozni nehogy a sok majomember is tartsa a markát. *(Sajnos már egy "majomember" így is tartja a markát, de ő sem kap semmit... ha érted mire gondolok! G.)* Maradtam tisztelettel G.A. Ui. A levelemből idézhettek pozitívan negatívan csak név nélkül *(Név nélkül idéztem, negatívan... remélem örülsz. Az olvasók kedvéért: a levél terjedelme két Csevegőre is elég lett volna, az egész stáb kevés volt a megértésére, és a kielemzésére. Sok mindent kivágtam belőle, de nem vesztettetek semmit... G.)* **(Szerintem tök ász levél volt. Kétszer is elolvastam. Martin)**

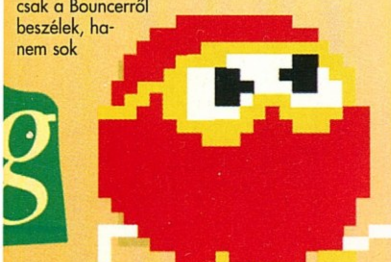
Helló Martin és 576 Konzol Team. Már sokszor gondoltam, hogy írok nektek, mert sok témához lett volna hozzászólásom. Eddig azért nem tettem így mert nem sok esélyt láttam a bekerülésre (mármint a Csevibe) de hát próba szerencse. Arra lennék kíváncsi Martin, hogy ha lenne 50 rongyod mit vennél belőle PS-t v. DC-t. **(Megvenném az EREDETI Pac-Man játékautomata panelját. Az még hiányzik a gyűjteményemből. Martin)** Ezt azért nem értem. A PS ugyan annyiba kerül szinte mint a DC, de a DC-nek 4x jobb grafikája van, meg azért több játék fog rá érkezni mint PS-re. *(Ez sajnos nem felel meg a valóságnak, bárcsak igazad lenne. G.)* **(PS-re több ezer játék létezik, 'szal a DC-nek még 3x kéne születnie, hogy egyáltalán megközelítse. Martin)** Más: a tesztelők közül kedvenceim a Csipi meg a Böjtös gyerkőc. *(Ez viszont már így van, jól megláttad a lényeget! G.)* Téged azért nem sorollak ide Martin mert ugyebár te főszerkesztő vagy, de a legjobb teszteket vitathatatlanul te írod. *(De sajnos egyre kevesebbet tesztelsz).* *Az Adam-et azért nem bírom mert még réges rég a Fifa 2000-re 100%-ot adott, de a Metal Gear, Resi Code Veronica, Final Fantasy VIII, MSR-% arányban le vannak maradva tőle és ez nekem fura...hát nem is tudom, na mindegy. Azt kérem, hogy engem tegyetek be a Csevegőbe (Az egyik legrégebbi olvasótok ennyit megérdemel, vagy nem?). (Megérdemelted, bekerültél... a hálálkodó levelet címezheted nekem is... :) G.)* Ja és még valami: Nem gondoltam volna, hogy a Vári Zoli ezért a sz***** hagyta ott az 576 Konzolt. *(Kedvellek. G.)* Na hát megvan róla a véleményem. **(Ne bántsd azt az arany gyereket. Ha elment, elment. Az ő élete, az ő döntése. Martin)** Tudjátok mit? Legyen ez a levél példa arra, hogy akárki bekerülhet a "mi" 576 Konzolunkba. Csak így tovább. Na Segasztok!!! Ui: A százalékolás jobb volt, mert ha egy játék megkapta a 100%-ot az különlegesnek számított (a 10 pont nem az igazi) + jobban meg tudtátok határozni a játék színvonalát. *(Szerintem nagyon jó ez így is, meg is tartjuk. G.)* Üdvözlettel: Makai "Player" Károly
(A pontozás nem véletlenül lett bevezetve. 100%-os játék ugyanis nincs. Mindennél csinálnak előbb-utóbb egy jobbat. 10 pontos játék viszont van. Ezek a "kötelező" darabok. Martin)

Hi 576 Konzol! Először is kezdem az újság értékelésével: a pontozás szerintem sokkal jobb, mint a százalékozás, és nagyon pontos: nem szigorú, és nem is nagyon túlértékelt. A Csevegő nagyon tetszik, mert elég szókimondóak vagytok. A tesztelés tökéletes, és nagyon szuper, az értékelés is (néhány kivétel). Az előző számból csak egy dolgot nem értek: Miért került a Kuri Kuri Mix nevű játék a lap elejére, mért ez a poszter, és még ráadásként miért teszteltétek? **(Azért, mert tetszett nekünk a játék és az illusztrációja is bejött. Martin)** Egy dolgot szeretnék tőletek kérni, szerintem már van annyi PS2-es játék, hogy csinálhatnátok egy PS2 leltárt. **(A következőben lesz PS, PS2 és DC leltár is! Martin)** Plusz még, kiadják hamarosan a Game Cube-ot és az X-BOX-t, melyek a játékok képe láttán meg kell állapitsam legalább 2-szer jobbak mint a PS2 (Gotham, DOA3, SILENT HILL X). *(Mondd! Te játszottál is már ezekkel? Mert ha nem, akkor korai lenne még ilyeneket nyilatkozni. G.)* Ui: Ha van egy fölös Bouncer CD-tek légyszives küldjétek el, mert sehonnan nem tudtam beszerezni, kössz! *(Fölös CD nincs, de nekem is kéne, ha volna. G.)* Hű olvasótok: Kovács László Péter Felsőnána
(Az összes ismerősöm boltban vette meg, talán nem kerested eléggé, kis nyomozóm. Martin)

Sziasztok! Egyszer egy messzi-messzi galaxisban elterveztem, hogy írok nektek levelet. Hát most itt van és csak annyit akarok mondani, illetve kérdezni, ami egy ifjú die hardos gammertől kifér, nincs olyan nap, hogy ne beszélnék róla, vagy hogy 2-3 órát ne játsszak az én kis fekete PS2-mel. Ezelőtt majdnem minden gépet kipróbáltam. Volt már az Japánok által mosásban összement PSX, aztán a mindenkinek kisebb-nagyobb csalódást okozó SEGA (a kék csigával). Számomra is csalódás volt. Rossz ám ott lenni egy gép tündöklésénél és bukásánál. Itt ez a nevéből is adódóan álomgép, csúcs grafikájú játékok, tuti befutó, jó időzítés a megjelenést illetően. A Sonyt inspirálva a PS2 minél hamarabbi megjelenését illetően (magyarul be**aratta őket), jó reklám hadjárat "PlayStation a legjobb". Nem sokáig, csak 1999.10.14-ig (angliai reklám) szóval minden ami egy jó gép debütálásához kell. Csak egy nagy bibi van: az üzletpolitikájuk. Arcade játékok minden mennyiségben. Nem rossz, de nem az igazi. El kellett volna foglalni az összes nagynevű fejlesztőt, egy rahedli pénzt belefektetni a jogok megvásárlásába, és nyerő lett volna. Ehelyett – nekem ez az érzésem – mintha az üzletpolitika csak egy cikkelyből állt volna "hirtelen meggazdagszunk, aztán le**arunk mindent, és minden-

kit, utána még fejlesztgetünk és cserbenhagyunk minden DC tulajt". Ezek után azt mondom a SEGA maradjon a pénzbedobos játékok tenyésztésénél. *(A levél eddigi részeihez no comment, egyetértek majdnem mindenben. G.)* Most egy kicsit kötegszem: Nagyon fasza, hogy friss játékokkal foglalkoztok, de hol van a BOUNCER és az EXTERMINATION, mert az 576-ben nem lehet kapni, és az eladók se tudják mikor lesz. (Amennyiben már olvasod levelemet és már kapható: bocsi.) Azoknak, akik egymás gépét szapulják, azt üzenem: mindenkinek az van, amire futja a keretből és szereti. Neki az a favorit, a befutó. Ha szidják a gépedet, akár a PSX, akár DC, N64, röhögj a pofájába, mert te tudod, hogy ez a kedvenc. **ard le a mit mond. Játék mindhalálig!! Rakjál bele a Csevegőbe. A lány játékosokról annyit: az én asszonykám is játékos, igaz néha degeneráltnak tart, hogy így belevagyok pistulva a PS2-be, de a Tekken Tagban verhetetlen, és a platformok királynője. *(Jó is az ilyen asszonyka, az enyém sajnos nem bírja a Sony új gépét_ a régi masinákkal még úgy ahogy megbékélt, de ettől a hideg rázza. G.)* Az újság nagyon patent és zsiráf. Csá. P.Z. "Pusi", Budapest

Sziasztok 576 Konzol! Én is csak dicsérni tudom az újságot mert tényleg nagyon szép a kinézete, marha jók a tesztek, szóval profi az újság. De egyre jobban idegesít hogy olyan játékokról irtok ami még meg se jelent vagy csak hónapok múlva jelenik meg. Pl: a The Bouncerről mi a francnak kellett írni. A kedvenc üzletem ahová járok vásárolni már hülyének néznek, hogy minden nap kérdezgetem megjelent e az adott stuff. És most nem csak a Bouncerről beszélek, hanem sok



más játékról is. (Extermination). Ennyire nem kellene előre dolgozni. És most ne mondjátok azt hogy, persze biztos mucsaröcsögére nem érkezik el. Pestem néztem ott ugyanúgy nem jelenik meg. **(Kérlek hadd döntsem el én, hogy melyik játékról mikor kell írni. Nem értem miért baj az, ha egy kicsit várnod kell? Az a lényeg, hogy mire az adott cucc a boltokba kerül, te már el tudd dönteni a teszt alapján, hogy megveszed-e majd, vagy sem. Martin)** A SHADOW of DESTINY már rég megjelent, király játék, és egy szót nem irtatok róla, *(Már írtunk róla... G.)* **(Akkor írtunk róla, amikor mi megkaptuk. Martin)** DC mondhatnák még egy pár ilyen címet. Totál fordítva dolgoztok, bocs ez lehet hogy sértő egy kicsit de ez az igazság. **(Totál baromságot beszélsz. De nem haragszom, hiszen nem ezzel foglalkozol, így nem is értesz hozzá. Martin)** És most nem leszólni alkarlak titeket, de ez szerintem másokat is idegesít. **(Árt a szépségnek, ne idegeskedj lányom. Martin)** A Bouncer cikket legalább tízszer elolvastam, mert annyira király a teszt. *(Nna, mosolyogj Miki, van egy újabb rajongód! G.)* De sajnos játszani még nem tudtam vele, mivel meg se jelent. **(Bébi, mi nem napilap vagyunk, hogy naprakészek legyünk. Martin)** Remélem nem voltam sértő. Sziasztok PS2 a király. Nekem volt Dreamcastom fél évig, rengeteg játékkal játszottam, de higgyétek el a PS2 közelébe se ér. Tartalmilag az összes DC játék egy nagy nulla. *(Ha nem is az összes, de van egy pár. G.)* **(Khmmm, hát ez egy elég BÁTOR kijelentés volt. Martin)** Na csá. Üdvözlettel: Kőszegi András, Isaszeg

Hello Martin és 576 Konzol stáb. Olvastam a 39. szám Playstation 2 teszteket húú de jó játékok voltak főleg az Extermination és még a Star Wars: Starfighter. Böjtös Gábor a Dreamcast rovatnál nagyon jól irt a Kiss Psycho Circus-ról, gratulálok neki. *(Thanx. G.)* Kedvenc tesztelőim: Csipi M Lee azért mert jól ír időnként jókat derülök azon amiket ír, de még azért is mert nagyon bele éli magát mintha életre-halálra menne ez az egész. *(Nem csak "mintha"! A Martin folyamatosan ott áll a hátunk mögött, és ha rosszat írunk meghúzza a ravaszt. G.)* **(Érzem a tavaszt. Martin)** Böjtös Gábor azért mert hihetetlenül ír és ez elragadó. *(Elragadó vagyok, hallottatok már ilyet? Oh, szeretem az ilyen olvasókat! G.)* Utoljára hagytam a profit, a mester vagy az istent nem tudom hogy hívni nem mást mint a Martint úgy ír mint egy prófécia aki a bibliát fordítja magyarra hát ez hihetetlen. *(Na, hát azért ebben a témában nem értünk egyet, ő csak másol engem, és a Csipit...meg a Mikit. G.)* **(Bojti, ki vagy rúgva. Martin)** Az újság ára nekem elfogadható és ez pozitívum. Vannak a konzol gépeink Pl: Dreamcast, Playstation 2, N64 és ezek alapján feltennék néhány kérdést ami tőlem és a haveromtól származik előre is köszi ha válaszol valaki aki tudja.

1. Mikor jelenik meg PS2-re és N-64-re a The World is not Enough vagyis az új James Bond film feldolgozása? Csak annyit tudunk hogy az Electronic Arts készíti a játékot! *(Az E3 kiállításon már volt, talán még ebben az évben... G.)*

2. Az Extermination-nak lesz-e folytatása? *(Nemtom... Különben is , minek a sok folytatás? Találjanak ki új ötleteket a fejlesztők! G.)*

3. A haverom észrevette hogy a Banjo Tooie egyik képén ahol a Jinjó király ajándékot ad egy zöld kis jinjonak az nem más mint egy Gamecube, ez tényleg az vagy csak vakok vagyunk? *(Erre talán majd a Csipi választ ad... bár ahogy jobban megnéztem, tényleg az. G.)*

4. A Smuggler's run-nál kétszer ugyanaz a kép van miért? *(Nekem nagyon tetszett, és mondtam a többieknek, hogy legalább négy darabot tegyenek be belőle. Utálnak, így csak kettő lett. G.)*

5. Jelenik-e meg a nyáron egy vagy több Rare fejlesztésű szuper játék? *(Nem. Majd GameCube-ra. G.)*

6. Igaz hogy Gamecube-ra megjelenik, majd Perfect Dark 2, Banjo-Kazooie 3, Super Mario, Zelda, Ridge Racer, Metroid 4, Wave Race 2, Luigi's Mansion? *(Utóbbi három 100%, a többit nem vágom. G.)*

7. Mit érdemes venni majd XBOX-ot vagy Gamecube-ot és mennyibe fognak kerülni? *(Szerintem XBOX, mert ahogy a Nintendo-t ismerem, nem sokan fognak fejleszteni a gépükre, de ez még kicsit korai kérdés, az árral együtt... majd ha megjelentek, megosztjuk veletek is a tapasztalatainkat. G.)* **(Szerintem Cube. Martin)**

8. Igaz hogy 1 XBOX-ra megjelenik, majd Metal Gear Solid X, Crash Bandicoot X, Silent Hill X, Resident Evil X, Dragon'sLair, Quake 3, Doom 3, Tomb Raider X, Unreal 2, Mechwarrior 4, Black és White,? *(MGS, SH, D's Lair, Unreal Championship lesz, a többit ne kérdezd. G.)*

9. Haverom kérdezi ahol a játék figurákat ajánljátok oda be lehetne rakni 007-es figurákat? *(Nem tudom.. biztos... meg lehetnének felfújható gumibabák is, a bögyösebbik fajtából. G.)*

Ul: Nagyon jó az újság mindig megvesszük és amikor ott van a kezünkbe a hónap végén az aztán a szieszta. Az újságot többször is elolvassuk mert megunhatatlan és ez benne a jó ez pozitívum. Negatívum: NINCS. Az újság megérdemel 10 pontot. Külcsín: kiváló. Ár: kiváló. Szavatosság: kiváló. Hangulat: kiváló. Poszter: kiváló. Csiszár Gergely és Máté Norbert, Budapest *(Hah, te már régi bútordarab vagy... ha jól emlékszem voltál már párszor a Csevegő vendége korábban is, sőt rémlik valami arról is, hogy nagyon szereted a Star Wars-t. Na, milyen a memóriám? G.)*

Helló 576 konzol Újra én vagyok a TRX. Mióta az előző levelemet írtam azóta (legalább is szerintem) az újság nagyon sokat változott, a javára. *(Természetesen ebben szerepet játszottam én is. G.)* **(Be vagy rúgva, Bojti, hogy megint marhaságokat beszélsz? Martin)** Agyas ötlet volt felvenni a Böjtös Gábort jó kis cikkeket írogat. *(Mondom én... G.)* Á. Sanyi cikke is nagyon király volt a DC-ről. Egyébként a Hónap Vicce megtisztelő címet bizonyos értelemben tényleg megérdemeltem. Főleg azér mert azt a másik lapott konkurensnek mertem nevezni, pedig a nyomotokba sem ér. Csipi M Lee kérte, hogy fejtsem ki bővebben miért ő a legjobb tesztelő, hát azért mert vissz az írásaiba jó humort (nem mintha a többiek nem vinnének csak hát szerintem övé a legjobb) a végigjátszásai szuperek a leírásai pedig a végigjátszásaival vetekednek. **(Nekem is a Csipi a kedvencem. Meg a többi. Martin)** Egyszerűen leírja amit kell. *(Velem kapcsolatban is fejtegethetnél egy kicsit, ha nem jelent problémát... :).G.)* A DC üggyel még mindig nem értek teljesen egyet, de ez nem is baj mivel mikor eladtam a PS megvettem ezt a gépet (akkori gondolataim szerint egy évre) amolyan átjáró gépnek amit a PS és a PS2 ill. Xbox között megfelel karácsonyig addig meg csak-csak jönnek rá jó kis játékok. Valószínűleg a PS2 lesz a választott. Azért remélem nem repül teljesen padlóra (legalább karácsonyig) a DC. Azért még májusban is megáldottak minket pár jó kis programmal (pl: Illbleed, Taxi 2) remélem tartja ehhez a hónapi kínálathoz magát a DC. Szerintetek mikor jön el a teljes vég (itt arra gondolok, hogy nem lesz egy árva program sem)? *(Szerintem jövő év eleje, közepe, de ezt azért ne vedd készpénznek. G.)* Azért ezt a Hónap Viccét hanyagolhatnátok. *(Hanyagoljuk... G.)* Ul: a Hónap Viccét pedig értettem úgy látszik te nem értettél engem mivel ezt úgy gondoltam, hogy semmi olyan egetverő hülyeséget nem írt a pocok, ő pocoksága egy kicsikét. Ezennel pedig megragadnám az alkalmat, hogy Csip M Leet tiszteletbeli pocokká nyilvánítom! A lap pedig most már újra úgy jó ahogy van! Még egy utolsó kérdésem lenne szerintetek melyik a jobb a gördeszka vagy a görkori? *(A deszka, bár én egyikért sem rajongok. G.)* TRX

Háj 756 Konzol-vagy mi!? Kezdetektől fogva veszem a lapotokat, megvan mind a 12. Nagy rajongótok vagyok, ezért lenne pár kérdésem. Ezek filmek vagy mik, amiről írtok, mert még soha nem láttam egynek se a bemutatóját, vagy ezek MO-n nem forgalmazhatók? *(Csak videokazettán jelennek meg, és mi forgalmazzuk őket. G.)* **(De csak koreai nyelven. Martin)** A Kres banditát mikor vetítik már? Nagyon várom. *(Előreláthatóan 23456-ban, a Rezidens Debil második részével együtt. G.)* **(De előbb Kres eljátssza a "Hatan egy pufajkában" főszerepét. Martin)** Az újságba nem kell CD, inkább legyen benne 2 db. sajtburger. *(CD, sajtburger nem lesz, viszont a zsíros szenyák elhelyezésén már dolgozunk. G.)* **(+ egy zacskó gulyásleves. Martin)** Rinoa-nak van-e barátja, meg kellene az autogram címe is. Köszi! *(Barátnője van, tudod ő "olyan", de azért ne csüggedj... G.)*



Az újság király, csak tudnám mi az a PS, PS2, DC, PC, RPG, FPS, CG, EKG, MSZP, N64. *(Ezek a tesztelők neveinek rövidítései, az enyém az EKG, vagyis az Elektrosokkal Kezelt Gábor. G.)* Mi az a konzol? Tesztelő akarok lenni! *(Nem, nem akarsz az lenni... G.)* **(Nyugi, elmúlik. Martin)** Az egyik barátom a múltkor mondta, hogy nyert egy autót valamilyen GT versenyen, de még nem kapta meg! Mikor postázzátok? *(Nem kapta meg? Bocsi, a jövő héten küldjük egy bónusz meglepetés autóval, "cakkumpakk"! G.)* Anyutól kaptam valami játékállomást és kérdezem, hogy tudtok-e olyan újságot ami játékokkal foglalkozik? *(A Dörmögő Dömötör-ben van néha valami melléklet... G.)* Problémám a következő: nem veszi a bakelit lemezem a játékállomásom. Mitől van ez? Mérethibás lehet talán, vagy mi? *(Mérethibás, mérd le a játékállomás belső méreteit, és ahhoz viszonyítva vágj le a lemezből, hogy passzoljon. G.)* Szeretnék egy egészalakos Beksztritbojszos posztert, ha lehet, de a 86-os koncertről, mert a 85-ös már megvan, és azon még rajta volt a Nikk is. *(A 86-osról már közöltünk, de ha érdekel, van még a 45-ösről is egy. G.)* Szerintem ne 1-től-10-ig pontozzatok, hanem 6-tól-14-ig. Jobban átlátható lenne. *(Mi is gondolkoztunk rajta. G.)*

A múltkor olvastam, hogy beleszerettetek a jobb kezetekbe, nekem a nózim tetszik a legjobban, olyan kis pisze. *(Személy szerint, én a fülemre indulok be, de megértelek téged is... G.)* Komolyra fordítva a szót, az újság nagyon jó, de az a sok hülye aki ilyen jellegű kérdéseket tesz fel az vagy nem normális vagy hozzá sem szagol az egész konzol dologhoz! Mindig csak sírnak, hogy szegény DC, meg poszter kellene és CD, vagy nyalnak, hogy küldjetek neki PS2-t. Tudom, hogy kell bolond is a világnak! De ennyi? Az újság tényleg tetszik, így tovább fiúk! Ul.Küldjetek PS2-t. Römi, Hirtelengöröngyös *(Köszönjük leveledet, a PS2, és az autó már úton van hozzád, én meg asszem' lepihenek egy kicsit... G.)* **(Az autó a kényszerzubbonnyal. Martin)**

Tisztelt 576 Kozol Előre is elnézést kérek, hogy kézzel írom a levelemet de más megoldás nincs számomra. Tudom ez a téma nagyon unalmas számodra Martin de nekem nagyon is fontos. Ne félj nem teszek szemrehányást nem is áll szándékomban. A Dreamcast hanyatlásáról szeretnék veled beszélni. Tudod az utóbbi időben rengeteg rémhír terjedt el a Dreamcastről, de én ezeket az infókat félvállról vettem. De sajna be kell látnom igazad volt. Tényleg **ar a helyzet. Nagyon sok olvasó írta azt, hogy miattatok döglődik a Dreamcast, pedig ez nem igaz. Nektek ehhez semmi közötök. *(Azért, szerencsére egyre több olvasó látja ezt be. G.)* A Segának van ehhez köze de nagyon. Én csupán csak azért írtam hogy egy kicsit tisztábban lássam a helyzetet. Szóval őszintén Martin, mennyi az esélye annak hogy a Sega és vele együtt a Dreamcast föl áll a padlóról? *(A SEGA vélhetően talpra tud majd állni, köszönhetően a más platformokra való fejlesztéseknek, a DC azonban jövő tavasznál tovább nem húzza szerintem. G.)* **(A DC már nem áll talpra. Lement pamutba. De az élet megy tovább! Martin)** Válaszodat előre is köszi. Fontos a véleményed, könyörgök rakj be a csevegőbe. Ézsiás Dániel, Szada

Csákány Martin! Ezt a levelet olyan kollégádnak küldöm, aki jó sok horror játékot ismer. **(Ez a Bojtos. Martin)** Én szeretem a horror játékokat a legdurvábbakat bár mostanában nem vettem. Ezért segítsetek egy durva horror játékot találni, és ha lehet adjatok hozzá kódokat is. Pl: örök élet, örök lőszer, minden fegyver. *(Gyöngyöm! Azt azért leírhattad volna, hogy melyik gépre... PS: Silent Hill, Nightmare Creatures2, Alien Resurrection, Hellnight, Resident 1-2, Evil Dead, Alone 4, és ezek csak a legjobbak voltak. DC: NC2, Resi: Code, Blue Stringer, Illbleed, Carrier, Evil Dead, Alone4. Remélem elég ennyi. G.)* Amúgy az újság szuper, de szerintem nem jó ha csak leírás van benne mert betölti a kódoknak való részt és csak pár kód marad. *(A megoldás... játsszál kódok nélkül, hidd el, hogy sokkal élvezetesebb. G.)* **(Na ez az! Martin)** Szóval szerintem több kód és kevesebb leírás kéne. A tesztek azok szuperek jó tudni hogy milyen játék lesz. A poszterek jók jó képek. A Csevegő hát az le írhatatlan olyan jó dolgokat látok hogy íhaly csuhaj. *(Mi van barátom, ittál egy kicsit? G.)* Az Internet címek jók, az áruházakban minden megkapható hát ez szuper. Nekem PSX-van és hallottam valamit arról hogy PS2 el lehet indítani a PSX cdéket ez igaz vagy nem? *(Teljességgel igaz a hír. G.)* Csak ezt szeretem volna tudni. Rakjatok be a csevegőbe!!! Ul: Ha tudtok bármilyen kódot a Dino Crisis 2-hőz akkor írjátok!!! *(Mondottam volt, játssz kódok nélkül. G.)* Régi rajongótok: Brabanti István

No, hát ennyi volt szeptemberre. Hamarosan újra jelentkezünk, addig is olvassátok sokat az újságot (azért foglalkozzatok az iskolával, és a munkával is), ha még nem tettétek, nézzétek meg a Tomb Raider, vagy az FF filmet, azt pedig, hogy mennyire tetszettek, majd döntsétek el magatok. Én egy kicsit megfáradtam a levelektől, de azért minden rendben, megpróbáltam a legjobbakat beválogatni. Legyetek jók, egy hónap múlva jövünk...

Addigiscsajozzatokjátsszatokolvassatokstb! Ciao! Böjtös "CROW" Gábor. Nagyon köszönöm mindenkinek a sok dicsérő levelet, jólestek.

(Én pedig ismételten megköszönöm Kapás Gábornak, hogy begépelte ezt az iszonyú mennyiségű levelet. A következő hónapban ismét Csipi nyomja a Csevegőt, gondolom jó szokásához híven lezúzza az arcotokat, szóval lehet készülni! Ha jó filmet akartok, a "The Musketeer"-t nézzétek meg! Martin)


www.nintendo.com
Forgalmazó:
Stadlbauer Kft,
2045 Törökbálint, Depo 6
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo.
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
F-Zero: Maximum Velocity.
Race at over 600 km/h.
Verseny 600 km/h sebesség felett.
Nintendo
GAMING 24:7